

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO JOÃO DE DEUS

Mestrado em Ciências da Educação

O IMPACTO DAS ACTIVIDADES
LÚDICO-PEDAGÓGICAS NA
SOCIALIZAÇÃO DAS CRIANÇAS NA
LUDOTECA

Maria Laura Garrinhas Fontinha Domingos

Relatório apresentado para a obtenção do Grau de Mestre em Ciências da Educação, na especialidade de Supervisão Pedagógica, sob a orientação do Professor Doutor José Maria de Almeida

Junho de 2011

Agradecimentos

Na finalização desta viagem torna-se incontornável deixar algumas palavras, mesmo que parcas, de agradecimento, a quem me acompanhou e tornou possível o anseio de querer aprender mais e de tornar este sonho viável, ainda que correndo o risco de deixar de fora muitos daqueles que fizeram parte deste meu devaneio.

- Em primeiro lugar, a todas as crianças que me têm proporcionado a sorte de continuar a crescer e evoluir, num sorriso constante de brincadeira e aprendizagem;
- Ao Dr. António de Deus Ramos Ponces de Carvalho, digníssimo Presidente da Direcção da Associação de Jardins-Escolas João de Deus, para quem orgulhosamente tenho trabalhado e que me permitiu conhecer um projecto tão rico e solidário como o das Ludotecas, sempre imbuído de compreensão, disponibilidade e mestria;
- Ao Professor Doutor José Maria de Almeida, que tão pacientemente me orientou neste trabalho, com a serenidade e sabedoria que me foram sempre essenciais;
- À minha família pela presença, carinho e compreensão, com um especial agradecimento aos meus filhos Diogo e Artur, que me ‘aturaram’ neste ciclo, num incentivo constante e com quem é sempre um prazer partilhar ideias e ideais;
- Ao meu cão, Lord, pelo calor que sempre trouxe à nossa casa e às noites de estudo;
- À minha amiga Célia pelo companheirismo;
- Às minhas colegas Rita e Fátima pelo apoio e paciência;

A todos os restantes, que ainda não sendo mencionados, mas sem os quais não seria possível concretizar esta Tese (colegas da Ludoteca; familiares dos utentes; parceiros;....) agradeço a disponibilidade e o carinho com que sempre me acolheram.

Resumo

Numa sociedade economicista e globalizada como a nossa, a responsabilidade social ganha cada vez mais relevância, e com ela, o papel do desenvolvimento das crianças, na sua formação e educação formal e informal.

As mudanças são inúmeras e constantes, no conceito de criança, nas metodologias de ensino, nas políticas económicas e sociais que influenciam reciprocamente projectos e programas implementados, metas, objectivos ou mesmo resultados. O enfoque foi-se diferenciando e transferindo, principalmente nas metodologias e instrumentos utilizados na educação.

E é também neste âmbito que surge a intervenção das Ludotecas, como veículo de democratização da aprendizagem em meios tidos como mais desfavorecidos, nomeadamente no que concerne à sua função no Bairro 6 de Maio, escolhido para este estudo.

Neste equipamento a educação não formal ganha particular importância, enfatizando-se o papel das actividades lúdico-pedagógicas e do jogo no processo de integração dos utentes e da própria Ludoteca no contexto em que se encontra.

É partindo deste pressuposto que se apresenta agora este estudo, que procura compreender a importância que este equipamento tem junto destas crianças, residentes neste bairro social da periferia de Lisboa e na sua população em geral, se o impacto pode ou não ser considerado no processo de aprendizagem, nomeadamente através das referidas metodologias.

Palavras-chave: Criança / Educação / Formação / Ludoteca / Actividades lúdico-pedagógicas / Bairro

Abstract

In a globalized society like ours, mainly ruled by economic principles, social responsibility gains much more importance nowadays regarding children's development on formal and informal education and training.

The changes on the concept of children are innumerable and constant, as well as on teaching methodologies, economical and social policies that influence projects and programs reciprocally, goals and results. On what methodologies and instruments used on education is concerned, the focus has been transferred in recent years.

Thus, it is also in this scope that the intervention of Ludotecas João de Deus takes place, as a democratization vehicle of apprenticeship in deprived households, concerning its role at Bairro 6 de Maio.

In this kind of equipment, non formal education gains particular importance, being emphasized the role of playful-pedagogical activities in user's integration as well as in the Ludoteca itself regarding its surrounding environment.

It is therefore based on this assumption that this study, whose aim is a better comprehension of the equipment's importance among children, residents in this social neighborhood of Lisbon's outskirts as well as population in general, tries to understand if whether the impact can or cannot be considered in the apprenticeship process, mainly through the mentioned methodologies.

Key Words: Children / Education / Training / Ludoteca / Playful-Pedagogical Activities / Neighborhood

Índice Geral

Índice de Quadros	xii
Índice de Figuras	xii
Introdução	1
I. Apresentação da situação	2
II. Caracterização global da população-alvo	3
III. Objectivos do estudo	5
IV. Importância do estudo	6
V. Identificação do estudo	7
VI. Limitações do estudo	8
VII. Apresentação do estudo	9
CAPÍTULO I - Revisão da Literatura	
1. A criança e os processos de socialização	12
1.1.O que é ser criança na sociedade contemporânea	12
1.2.O que é ser adolescente na sociedade contemporânea	14
1.3.Processo de socialização	16
1.4.Redes de sociabilidade e o fenómeno da pobreza urbana	20
1.5.Diversidade de contrastes sociais e culturais	23
1.6.Socialização das crianças pertencentes a minorias étnicas – cabo verdianas	25
1.7.Ludoteca	26
1.8.Contexto histórico-social das Ludotecas	28
1.9.Modelos de Ludotecas	31
1.9.1.Modelo anglo-saxónico	32
1.9.2.Modelo latino	33
1.10. Tipologia de Ludotecas	34

1.10.1. Ludotecas móveis	34
1.10.2. Ludotecas circulantes ou itinerantes	35
1.10.3. Ludotecas comunitárias	35
1.10.4. Ludotecas hospitalares	35
1.10.5. Ludotecas terapêuticas	36
1.10.6. Ludotecas monográficas	36
1.10.7. Ludotecas escolares	36
1.10.8. Ludotecas temporárias	37
1.10.9. Ludotecas fixas	37
1.10.10. Ludoteca\Biblioteca	37
1.10.11. Ludoteca para Crianças com necessidades Educativas Especiais	38
1.11. Objectivos e Funções da Ludoteca	38
1.11.1. Função pedagógica	41
1.11.2. Função social	42
1.11.3. Função comunitária	42
1.11.4. Função de comunicação familiar	43
1.11.5. Função de animação do Bairro	43
1.11.6. Função de formação	44
1.11.7. Função de orientação na compra de brinquedo	44
1.12. Necessidade da Ludoteca na Sociedade Actual	45
1.13. Socialização e actividades lúdico-pedagógicas	46
1.14. Aprendizagem e socialização através do brinquedo e das actividades lúdico-pedagógicas.....	46
CAPÍTULO II – Metodologia	
2. Âmbito da pesquisa	51

Caracterização do Bairro	51
Caracterização de Saúde de Higiene no contexto da pesquisa	51
Caracterização psicossocial da população-alvo	52
Educação	52
Delinquência e criminalidade	53
Enquadramento familiar	53
2.1.Caracterização física do ambiente de pesquisa	55
2.1.1.Retrato da Ludoteca / Equipamento Móvel	56
2.1.2.Descrição do Equipamento	57
2.1.3.Finalidade e objectivos	62
2.1.4.Horário de funcionamento	63
2.1.5.Equipa	63
2.1.6.Público-alvo	63
2.1.7.Objectivo geral	64
2.1.8.Objectivo específico	64
2.1.8.1. Educar para a recreação	64
2.1.8.2. Educar para a saúde	65
2.1.9.Metas	66
Metodologia	66
2.2.Fontes de dados	67
2.3.Técnicas e critérios de recolha de dados	68
2.3.1.Inquérito por questionário	68
2.3.2.Entrevista semi-estruturada	68
2.3.3.Observação directa	70
2.4.Instrumentos utilizados	71

2.4.1.Inquéritos	71
2.4.2.Entrevista	72
2.4.3.Observação	73
CAPÍTULO III – Apresentação de Dados	
3. Apresentação de dados	75
3.1.Inquérito por questionário	76
3.2.Caracterização sócio-demográficos	77
3.3.Análise da assiduidade e papel da Ludoteca	80
3.4.Entrevista	86
3.5.Observação	91
CAPÍTULO IV - DISCUSSÃO E REFLEXÃO	
4.1.Limitações do estudo	101
4.2.Limitações detectadas na Ludoteca	102
4.3.Proposta	103
CONCLUSÕES	
Conclusões	106
Novas pistas	109
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	112
ANEXOS	118

Índice de Quadros

Quadro 1 – Tipologia das situações	54
Quadro 2 – Categorização da entrevista	86
Quadro 3 – Categorização e respostas das entrevistas	87
Quadro 4 – Indicadores de análise	91

Índice de Figuras

Figura 1 – Idade das crianças participantes	78
Figura 2 – Sexo das crianças participantes	78
Figura 3 – Comparativo de idade e gênero	79
Figura 4 – Nacionalidade das crianças participantes	79
Figura 5 – Frequência escolar das crianças participantes	80
Figura 6 – Frequência das crianças participantes à Ludoteca	81
Figura 7 – Importância da Ludoteca no Bairro	82
Figura 8 – Porque gostas de vir à Ludoteca?	82
Figura 9 – Empatia com os técnicos da Ludoteca	83

INTRODUÇÃO

I. Apresentação da situação

Ao longo de décadas, a questão da educação na infância e juventude tem sido uma preocupação para muitos, ainda que os esforços para efectivar as mesmas nem sempre tenham sido os mais concertados.

No âmbito dos esforços pela educação em contexto de proximidade com as populações mais carenciadas, é possível destacar João de Deus, o qual idealizou um método de leitura simples e animado. Este, com o apoio de Casimiro Freire e um grupo de beneméritos e políticos, fundaram a Associação de Escolas Móveis pelo Método João de Deus. Estas, eram criadas nas localidades onde se reconhecesse que eram necessárias e não houvesse escola permanente. Muitas delas, nos lugares mais distantes e de difícil acesso.

Como afirma o Presidente da Direcção da Associação de Jardins-Escolas João de Deus, na entrevista realizada, “é de recordar o bom trabalho que as Ludotecas itinerantes da Gulbenkian fizeram e o próprio projecto da Associação, as bibliotecas ambulantes”.

Por definição, as áreas urbanas são espaços que incluem zonas marginalizadas pela globalidade da sociedade, numa sociologia que inclui guetos, bairros desfavorecidos e comunidades minoritárias.

Diferentes autores, entre os quais Cardoso (2001), afirmam que nos bairros existem várias deficiências ao nível de espaços sociais. Neste seguimento, falam de serviços e equipamentos como escolas, serviços médicos, comércio, condições de habitação, acessibilidades, transportes ou infra-estruturas, tornando-se lacunas que influenciam a percepção dos próprios habitantes e das restantes comunidades e consequentemente o auto-conceito das crianças que aqui habitam.

Coincidentes com esta definição encontram-se os diferentes Bairros onde se encontram em funcionamento as Ludotecas João de Deus I e II (projectos implementados e sob a responsabilidade da Associação de Jardins-Escolas João de Deus), tais como Bairro 6 de Maio (Damaia), Bairro Santa

Filomena, Casal da Mira, e Bairro da Horta Nova. Apenas este último se encontra nos limites de Lisboa, sendo os restantes no concelho da Amadora.

Ainda que todos os Bairros intervencionados se revistam de particularidades relevantes para análise social, o presente estudo, procura analisar a importância deste equipamento no Bairro 6 de Maio, no qual a Ludoteca João de Deus I intervém desde 2002, ano em que foi implementada. Este caracteriza-se por uma construção abarracada, muitas vezes negativamente rotulado quer pela sociedade em geral, quer pela imprensa, onde existem muitas crianças sem acesso alargado a alternativas educativas, para além do sistema do ensino básico, e onde é possível identificar diversas fragilidades que condicionam o quotidiano das suas populações.

Este estudo, focalizado na Ludoteca João de Deus, vai ao encontro da ideia primordial do mentor das Ludotecas João de Deus, António Ponces de Carvalho, que diz que “gostava de fazer alguma coisa para ajudar as crianças dos bairros mais carenciados, que normalmente não têm onde ficar, brincam na rua, com todos os perigos da escola da rua”.

II. Caracterização global da população-alvo

Um dos problemas mais bem identificados deste bairro é o de sobrelotação, visto que a maioria das casas apresenta dimensões pequenas para os agregados familiares, geralmente, bastante numerosos. Predominam as famílias alargadas, onde para além da existência de um número elevado de filhos, coabitam primos, tios, avós e outros. As más condições de habitação e higiene e a ausência de saneamento básico, por vezes, originam graves problemas de saúde.

Esta população é caracterizada por diversidade de culturas, valores e tradições que contribuem para a riqueza multicultural experienciada neste Bairro.

O crioulo de Cabo Verde (Santiago) é a língua que predomina e invade todo o Bairro.

Relativamente à ocupação profissional verifica-se que os homens trabalham sobretudo na construção civil ou em obras públicas. As mulheres em trabalhos de limpeza, domésticos, restaurantes e venda ambulante. Regista-se ainda, que a maior parte dos trabalhadores não tem contrato de trabalho e que os níveis de desemprego têm vindo a aumentar.

O desemprego, a baixa escolaridade, as carências económicas, as precárias condições de habitação, entre outros factores, geram, por vezes, o aparecimento de uma economia fácil e paralela, associada ao tráfico de droga.

Contrariamente à realidade nacional, é importante, ainda, referir que nos últimos anos se tem verificado um aumento da população jovem em detrimento da população idosa.

Numa perspectiva alargada, verifica-se que o bairro é transformado, recorrentemente, em “gueto” de isolamento humano, onde a ausência de infra-estruturas de apoio e políticas de efectiva integração social, geram processos de integração que deveriam passar, desde logo, pelo direito à habitação, ao trabalho, à educação, à saúde, à segurança social, entre outros o que muitas das vezes não se verifica.

É neste contexto que surge a Ludoteca João de Deus 1, como ponte entre as várias variáveis deste sistema, contribuindo activamente para o despiste de situações de risco, no apoio escolar, na relação com a família. Este contacto e esta aproximação consegue-se, muito, através da postura descontraída que caracteriza a Ludoteca e a sua equipa, fazendo uso das actividades lúdico-pedagógicas como principal metodologia de aprendizagem, e com elas o jogo.

Como afirma Neto (2001, p. 31), “o tempo espontâneo, do imprevisível, da aventura, (...) do encontro com outras crianças num espaço livre onde se inventam jogos, no conforto do espaço físico natural, deu lugar ao tempo organizado, planeado e, muitas vezes, uniformizado tendo como consequência a diminuição do nível de autonomia das crianças, com implicações que poderão ser graves na esfera do desenvolvimento motor, emocional e social”, pois tudo isto é importante para a criança crescer e se desenvolver. Sem

dúvida, que brincar é uma actividade básica da infância, sendo uma das formas mais comuns de comportamento durante este período de vida da criança, tornando-se assim, uma área de interesse para investigadores no domínio do desenvolvimento humano, educação e intervenção social.

Assim, o que se verifica habitualmente, é que, aparentemente, não é atribuída grande importância à actividade lúdica verificando-se antes uma tendência para que, socialmente, se valorizem temáticas ligadas a actividades escolares, ou seja, à educação formal. Mas hoje em dia, sabe-se que a actividade lúdica corresponde a uma necessidade desenvolvimental da criança, daí ser a designação lúdico-pedagógica. Neste processo de desenvolvimento também o jogo ganha relevância, como refere Piaget (1975, p. 102) “(...) o jogo consiste em transformar um meio num fim em si mesmo”. E segundo esta perspectiva o jogo é um caminho possível para a prevenção de situações de abandono escolar, e por isso mesmo, é um factor bastante importante na Ludoteca.

Segundo estes princípios, este trabalho encontra-se dividido em duas partes mais significativas. Numa primeira parte são desenvolvidos conceitos e explorada a bibliografia sobre as temáticas abrangidas. Segue-se a apresentação da metodologia utilizada e das estratégias usadas, usando as dinâmicas da Ludoteca observadas e os resultados encontrados.

III. Objectivos do estudo

Tratando-se as Ludotecas I e II da Associação de Jardins-Escolas João de Deus, Instituição Particular de Solidariedade Social, equipamentos que promovem actividades lúdico-pedagógicas, como o jogo, a expressão dramática e o teatro, proporcionando experiências diferentes e complementares do meio escolar em Bairros desfavorecidos, o objectivo deste estudo procura compreender de que forma podem estes equipamentos ser um meio facilitador de inserção social e promotora de igualdade de oportunidades. Neste sentido, importa perceber a pertinência que a Ludoteca João de Deus I

tem no Bairro, nomeadamente no Bairro 6 de Maio, cenário do estudo apresentado.

Deste modo, ao longo do trabalho realizado na Ludoteca iremos analisar de que forma esta se apresenta como uma resposta a vários níveis, nomeadamente:

- Se contribui para uma maior taxa de ocupação de tempos livres de uma forma saudável;
- Se realmente se constitui como mais-valia para a comunidade;
- Saber se existe um resultado que vá ao encontro das necessidades da comunidade.

Com estas variáveis pretende-se analisar se na Ludoteca se desenvolvem actividades lúdico-pedagógicas como metodologia de intervenção e até que ponto estas representam uma estratégia para a igualdade de oportunidades e de socialização das crianças aqui abrangidas.

IV. Importância do estudo

As questões que assolam a nossa época, incluem uma grande componente nas problemáticas sociais e na sua resolução, sendo vários os apoios que se destinam a projectos e programas de prevenção primária, secundária ou terciária. Neste conjunto, engloba-se a Ludoteca, aqui em estudo, que se encontra num bairro carenciado e degradado onde esta tipologia de problemáticas sociais se multiplica.

Surgindo a Ludoteca João de Deus I como um equipamento que se propõe a minimizar as problemáticas associadas, pretende-se interligar a resposta que a Ludoteca representa com as necessidades que vão sendo identificadas, a um primeiro nível das crianças e a um segundo nível da própria comunidade. Desta forma, perceber o impacto que esta tem, dentro daquele contexto, rodeia-se de especial importância, quer para a avaliação das próprias

dinâmicas da Ludoteca, quer no que concerne às expectativas que cria nos utentes, famílias e comunidade, quer na efectivação e consolidação do seu papel, ou seja, dos seus resultados.

Este interligar de vontades será uma estratégia para criar uma fidelização das crianças a este espaço, e assim, poder funcionar como um meio de prevenção e intervenção primária que pretende combater comportamentos desviantes e promover formas de comportamento adequadas.

V. Identificação do estudo

Para a realização deste estudo será utilizada, como modelo de investigação, a investigação qualitativa. Segundo Bogdan & Biklen (1994), a investigação qualitativa tem por base, cinco características:

- A fonte directa dos dados é o ambiente natural, e o investigador é o principal agente na recolha desses mesmos dados;
- Os dados recolhidos pelo investigador são de carácter descritivo;
- Os investigadores qualitativos interessam-se mais pelo processo em si do que pelos resultados;
- A análise dos dados é realizada de forma indutiva.
- O principal interesse do investigador é o de perceber o significado que os participantes dão às suas experiências.

Como refere Bell (2008, p. 20), “os investigadores que adoptam uma perspectiva qualitativa estão mais interessados em compreender as percepções individuais do mundo. Procuram compreensão, em vez de análise estatística”.

Algumas técnicas privilegiadas na investigação qualitativa são: as entrevistas, os inquéritos, a observação dos sujeitos, notas de campo, consulta de registos biográficos, consulta de documentos históricos e jornalísticos.

Optámos por um estudo numa abordagem qualitativa para que a partir dos dados recolhidos consigamos perceber se a Ludoteca contribui para o desenvolvimento ao nível lúdico no Bairro; se contribui para uma maior taxa de ocupação de tempos livres; se é uma mais-valia para o Bairro; saber se existe um resultado que vá ao encontro das necessidades das crianças.

Neste estudo as técnicas de recolha de dados, por nós utilizadas, serão as entrevistas, os inquéritos e as observações, como será desenvolvido no próximo capítulo.

VI. Limitações do estudo

Embora este estudo pretenda ser uma base para melhorar o trabalho no terreno, a escassez de tempo, apresenta-se como uma limitação para o aprofundamento do estudo, tendo em atenção o tempo dispendido na Ludoteca. Este factor marca-se na procura de informação, para a realização das entrevistas no que diz respeito a tempo e espaço. Assim, foi necessário adequar a construção dos instrumentos, nomeadamente do guião de entrevistas, bem como ajustar a disponibilidade dos entrevistados e o local, o mais apropriado possível para a realização das mesmas.

As questões espaciais surgem como uma importante limitação também na aplicação dos inquéritos. Para a sua operacionalização foi necessário criar condições, nomeadamente tentar proporcionar momentos mais calmos no dia-a-dia da Ludoteca, de modo a tornar exequível o preenchimento dos mesmos.

Outro constrangimento a referenciar prende-se com a falta de experiência na investigação científica e na análise de dados, que tornou o processo mais moroso e provavelmente mais falível, principalmente ao nível da observação e dos critérios considerados. Bogdan e Biklen (1994) consideram que a investigação qualitativa é descritiva, ou seja, os dados recolhidos através de palavras ou imagens e não de números.

Deste modo seria conveniente uma abordagem mais rigorosa, como forma de estruturar a validade interna do estudo através da correspondência entre os resultados e a realidade estudada.

VII. Apresentação do estudo

O desafio para o tema desta investigação surgiu por sugestão do Professor Doutor José Maria de Almeida, Professor na Escola Superior de Educação João de Deus e, posteriormente, orientador deste estudo. Tendo em consideração a sua percepção da intervenção realizada pelas Ludotecas I e II, considerava que este era um terreno fértil de questões a serem debatidas e alvo de reflexões técnicas e específicas, das quais existia já um conhecimento efectivo pelo desempenho profissional verificado nas mesmas.

Ainda que tivesse sempre sido uma área de interesse, nomeadamente pelo seu potencial de intervenção social e de ensino, a ambição de desenvolver uma investigação idónea e isenta, inicialmente, afastou esta possibilidade por receio que o facto de ser técnica e coordenadora neste equipamento influenciasse o necessário afastamento.

Contudo, após uma cuidada reflexão concluiu-se que a intervenção que a Ludoteca João de Deus I se propõe a fazer junto das crianças, jovens e população em geral dos Bairros nos quais se localiza, é notoriamente rica para estimular a discussão do seu contributo, enquanto meio de intervenção directa.

No decorrer desta reflexão percepcionou-se que um dos papéis mais importantes desempenhado por este equipamento, era o facto de se apresentar como um agente socializador junto das crianças das mais diversas idades, cujos comportamentos se procuraram adequar a um contexto de grupo e a um contexto social alargado, de modo a fomentar o seu crescimento e desenvolvimento pleno, integral, saudável e feliz.

De modo a estruturar esta investigação, o presente estudo encontra-se dividido em Introdução, Revisão da Literatura, Metodologia, Conclusões, Referências Bibliográficas e Anexos.

Na Introdução faz-se a apresentação da situação, do objectivo, da importância e identificação do estudo e das limitações. Procura-se transmitir uma imagem genérica da plataforma de estudo, do Bairro no qual foi realizada a investigação, da sua população, as suas necessidades e fragilidades. Este enquadramento apresenta-se como essencial, uma vez que só conhecendo a realidade sobre a qual nos debruçamos, podemos traçar perfis e dissertar sobre a mesma.

Na Revisão da Literatura, indicamos autores, conceitos e teorias sobre os aspectos mais relevantes, para que sirvam de apoio ao nosso trabalho.

Na Metodologia, descrevemos os métodos utilizados para a recolha de dados, o campo onde se insere o nosso estudo, as fontes de dados utilizadas, técnicas e critérios de recolha de dados e os instrumentos utilizados. Aqui, apresentam-se os dados e procede-se à sua análise.

Na Conclusão, é feita uma reflexão partindo dos resultados obtidos, tendo como referência o fenómeno que abordámos.

Nos anexos, constam os documentos que auxiliaram a investigação ou que resultaram da mesma: guião de entrevistas, inquéritos por questionário, grelha de observação e entrevista.

Este trabalho foi elaborado de acordo com as normas exigidas pelo rigor da investigação científica apoiando-nos nas seguintes obras: Azevedo (2008), Relatórios e Trabalhos Escolares - Sugestões para a Estruturação da Escrita, Lisboa: Universidade Católica Portuguesa.

Capítulo 1

REVISÃO DA LITERATURA

1. A Criança e os processos de socialização

Desde cedo, ao longo da curta história de vida de uma criança, o seu comportamento é modelado pelo espaço, dinâmicas e pessoas com os quais estabelece contacto. Muitas das modelagens de comportamento desenvolvem padrões comportamentais altamente estruturadas e reconhecidas pelos adultos com os quais se relacionam, nos quais identificam o que se está a passar com a criança (Woolf, 1971).

Dá-se início à socialização que engloba o dar significado social às acções da criança (Richards, 1983). Neste sentido, a criança participa activamente neste processo, formando-se assim um indivíduo social, que se vai responsabilizando ao longo do crescimento pelas suas próprias acções. Mead, na sua obra de 1934, considera que este processo é semelhante a um jogo, no qual procuramos agir de acordo com as regras pré-estabelecidas, as quais é necessário compreender e organizar.

1.1. O que é ser criança na sociedade contemporânea

O desenvolvimento das ciências sociais e humanas permitiu que a sociedade adquirisse uma nova perspectiva sobre a infância e sobre a criança, a qual passa a ser entendida como um indivíduo autónomo, dissemelhante do adulto, ainda frágil e em processo de crescimento, a necessitar de protecção, apoio e respeito.

Doron e Parot (2001) definem o conceito de criança como o ser humano que se encontra na infância, uma fase do desenvolvimento, que, consoante os autores, se situa entre o nascimento e a maturidade, entre o nascimento e a puberdade, ou ainda entre a emergência da linguagem e a puberdade. Estes autores referem, ainda, uma distinção entre a primeira infância (até aos 3 anos de idade), a segunda infância (dos 3 aos sete anos de idade) e a terceira infância (dos sete aos 12 anos), desembocando esta última na adolescência.

O conceito de “criança”, enquanto idade específica da vida humana separada do estado adulto, desenvolveu-se simultaneamente à privatização da

vida familiar, por volta dos séculos XIX e XX, sob o impulso das ideias do Renascimento e, sobretudo, da reforma, tendo sofrido evoluções com o passar dos séculos.

Segundo a Enciclopédia Livre, da Wikipédia, *“uma criança é um ser humano no início do seu desenvolvimento. São chamadas recém-nascidas do nascimento até um mês de idade; bebé entre o segundo e o décimo mês, e criança quando têm entre dezoito meses até doze anos de idade”*.

Dada a crescente importância que foi reconhecida ao período da infância, os Estados e a Comunidade Internacional reconheceram à criança (considerando como tal todo o ser humano desde o seu nascimento até aos 18 anos) direitos dissemelhantes dos adultos, entre os quais direito de acesso a uma vida activa, digna e participante na sociedade em que se integram e a que pertencem. De tal, é expressão máxima a Convenção dos Direitos das Crianças, pensada pela Organização das Nações Unidas em 1979, apresentada pela ONU a 20 de Novembro de 1989, ratificada por Portugal a 21 de Setembro de 1990; assinada por 140 países e ratificada por 80 desses países. Face a isto, este documento é o mais ratificado tratado no que concerne aos direitos humanos.

Segundo Belamy (2003), citado por Formosinho (p.9):

“o século passado, a que alguns chamaram o século da criança, chegou ao fim sem ter cumprido integralmente a sua missão de garantir às crianças do mundo os três tipos de direitos básicos - provisão (dos direitos sociais básicos na saúde e bem-estar, educação, segurança social), protecção (contra abusos, maus tratos, exploração e discriminação) e participação (na construção do seu conhecimento e da sua vida, social e dos contextos em que vive). As estatísticas internacionais confirmam, infelizmente, esta violação internacional dos direitos da criança (...)

- 1 em cada 4 crianças vivem na pobreza;
- 1.1 bilião de pessoas não têm acesso a água potável;
- 2.4 biliões de pessoas não tem acesso a condições sanitárias adequadas;
- mais de 100 milhões de crianças em idade escolar não têm acesso à escola;
- Cada ano, 100 milhões de crianças apresentam carências de vitamina A, uma das principais causas de cegueira, doença e morte;
- milhões de crianças morrem de doenças evitáveis;

- 40 milhões de nascimentos não são registados. ”

Embora, como refere Setton (2002), a actualidade permita uma maior produção de bens culturais e circulação da informação como factores de destaque na formação psicológica e cognitiva do ser humano, nem sempre, estes recursos estão disponíveis a todas as crianças. Desta forma, o processo de socialização de cada menor encontra-se condicionado pela envolvente em que se encontra. Neste sentido, e como veremos adiante, a existência da Ludoteca João de Deus I poderá ter um papel fundamental no processo de socialização de crianças com carências de várias ordens.

1.2. O que é ser adolescente na sociedade contemporânea

A palavra adolescência vem do latim “*adolescere*”, que significa “*fazer-se homem/mulher*” ou “*crescer na maturidade*”, sendo que somente a partir do final do século XIX foi vista como uma etapa distinta do desenvolvimento.

Actualmente, a adolescência caracteriza-se como uma fase que ocorre entre a infância e a idade adulta, na qual há muitas transformações tanto físicas como psicológicas, que possibilitam o aparecimento de comportamentos irreverentes e o questionamento dos modelos e padrões infantis que são necessários ao próprio crescimento.

De acordo com a Organização Mundial de Saúde, a adolescência compreende o período entre os 11 e os 19 anos de idade, desencadeado por mudanças corporais e fisiológicas provenientes da maturação fisiológica. Um período em que os jovens, após momentos de maturação diversificados, constroem a sua identidade, os seus pontos de referência, escolhem o seu caminho profissional e o seu projecto de vida.

Segundo a mesma organização, a adolescência é definida como um período biopsicossocial, em que ocorrem modificações corporais e de adaptação a novas estruturas psicológicas e ambientais, que conduzem o indivíduo da infância, até à idade adulta. É um período em que ocorrem

grandes modificações físicas, psicológicas e sociais que afectam o indivíduo. Este toma consciência das alterações que ocorrem no seu corpo, gerando um ciclo de desorganização e reorganização do sistema psíquico, diferente em cada sexo, mas com iguais complicações conflituosas inerentes à dificuldade de compreender a crise de identidade. O ciclo de desenvolvimento de adolescência termina quando o jovem atinge a maturidade social e emocional, adquirindo a experiência, habilidade e a vontade, características necessárias para assumir o papel do adulto, de acordo com os padrões culturais do meio onde vive.

O conceito da adolescência, enquanto período determinado, só foi reconhecido como uma fase de desenvolvimento recentemente. Até ao final do século XIX, entendia-se que o indivíduo passava directamente da infância para a fase adulta, sem transitar por uma época com características diferenciadoras e significativas no plano desenvolvimental.

A adolescência não é um fenómeno universal, determinado biologicamente, já que o jovem absorve as influências das instituições sociais e dos factores culturais do seu meio no processo de desenvolvimento.

As primeiras teorias relativas ao estudo científico da adolescência datam de 1904, com o trabalho pioneiro de Granville Stanley Hall, considerado pai da psicologia da adolescência. Nas suas obras postulava que na adolescência o indivíduo passava por um novo nascimento, marcado por mudanças significativas, que culminavam numa nova personalidade, consequência da maturação sexual, sendo portanto de origem biológica. Denominou esse período de tempestade e tensão, caracterizado por anomalias de comportamento que se modificavam à medida que o indivíduo alcançava a maturidade sexual.

A definição de adolescência é pouco consensual e complexa. É geralmente aceite que esta é um processo e não um período, que se caracteriza por muitas mudanças pessoais, que são frequentemente intensas, físicas, sociais, psicológicas e cognitivas.

Alguns autores vêem o adolescente moderno como um ser de paradoxos, onde ele quer ser totalmente autónomo, mas ao mesmo tempo solicita os pais para todos os actos banais do quotidiano, enuncia verdades absolutas e, ao mesmo tempo, duvida de si próprio, é extraordinariamente altruísta e, simultaneamente, fantasticamente egoísta.

A adolescência é um período do ciclo de vida que tem sofrido algumas alterações ao longo da história, quer relativamente à localização dos indivíduos no seio dos grupos, quer em relação às suas normas e condutas. Por sua vez, os fenómenos demográficos também têm exercido alguma influência sobre o comportamento dos jovens, assim como o progresso de algumas ciências como a antropologia, a sociologia, a biologia e a psicologia que têm contribuído para o estudo do adolescente integrado no seu meio sociocultural. A adolescência como época da vida marcada por profundas transformações fisiológicas, psicológicas, pulsionais, afectivas, intelectuais e sociais, mais do que uma fase é, seguramente, um processo dinâmico de passagem entre a infância e a idade adulta, processo este que não é uma tarefa fácil para o próprio.

1.3. Processos de socialização

No início da investigação sobre as dinâmicas de socialização, Durkheim (1922, p.1) defendia-as como “*processo de assimilação dos indivíduos aos grupos sociais*”. Reflectir sobre a questão da infância, exige que se proceda a uma análise do processo de socialização. Assim, de acordo com Boudon e Bourricaud (1982, p. 485), no que concerne a infância, “...*abordar a socialização como sendo uma espécie de ‘cartilha’, através da qual a criança ou o jovem é levado a interiorizar normas, valores, atitudes, papéis, saberes e saberes-fazer que compõem uma espécie de programação destinada a ser executada de forma mecânica*”.

Neste sentido, procura-se insistir no papel activo que cada indivíduo tem no processo de socialização, desde o seu nascimento até ao momento da sua

morte, através de uma dupla dinâmica de transmissão e apropriação que se processa de modo contínuo, mas não isento de clivagens.

O agente socializador que assume, tradicionalmente, um papel primordial ao nível deste processo é a Família:

“A família representa um grupo social primário que influencia e é influenciado por outras pessoas e instituições. É um grupo de pessoas, ou um número de grupos domésticos ligados por descendência (demonstrada ou estipulada) a partir de um ancestral comum, matrimónio ou adopção. (...) Dentro de uma família existe sempre algum grau de parentesco. Membros de uma família costumam partilhar do mesmo sobrenome, herdado dos ascendentes diretos. A família é unida por múltiplos laços capazes de manter os membros moralmente, materialmente e reciprocamente durante uma vida e durante as gerações. Podemos então, definir família como um conjunto invisível de exigências funcionais que organiza a interacção dos membros da mesma, considerando-a, igualmente, como um sistema, que opera através de padrões transaccionais. Assim, no interior da família, os indivíduos podem constituir subsistemas, podendo estes ser formados pela geração, sexo, interesse e/ ou função, havendo diferentes níveis de poder, e onde os comportamentos de um membro afectam e influenciam os outros membros. A família como unidade social, enfrenta uma série de tarefas de desenvolvimento, diferindo a nível dos parâmetros culturais, mas possuindo as mesmas raízes universais (MINUCHIN, 1990).” (in <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fam%C3%ADlia>)

A família adopta uma lógica selectiva e não inteiramente reprodutiva, no sentido de promover na criança a interiorização de um conjunto de valores, a construção de expectativas, a estruturação de formas de pensamento, a incorporação de normas de comportamento e o desenvolvimento de códigos de linguagem, que garantam a sua integração no todo social.

A modernização das sociedades tem implicado alterações nas relações que se estabelecem entre os elementos de uma família. Enquanto nas estruturas familiares pré-industriais se verificava a ausência de sentido de afecto e a ausência de intimidade, nas sociedades industriais as relações instrumentais e distantes tendem a dar lugar a relações intimistas e afectuosas, valorizando-se os sentimentos e a partilha.

Neste sentido, Dubar (1997, p. 77) define socialização como *“um processo biográfico de incorporação das disposições sociais vindas, não somente da família e da classe de origem, mas também do conjunto dos sistemas de acção com os quais o indivíduo se cruzou no decorrer da sua existência.”* Como refere este autor, o indivíduo socializa-se a partir do momento que nasce e incorpora toda uma série de valores, normas e disposições sociais, quer através do grupo de origem (família), quer pelo grupo de pares (amigos). Para defender estas conclusões, baseia-se em Mead para explicar este processo.

De acordo com esta referência de Mead, citado em Dubar, a criança começa desde pequena a socializar-se, imitando os papéis desenvolvidos pelos pais e recriando esses papéis através dos gestos organizados, como por exemplo, recriar o papel desempenhado pela mãe com as suas bonecas. Esta prática social das crianças serve para que estas organizem os diferentes papéis assumidos pelos *“outros significativos”* através de jogos, ou seja, começa a representar os gestos e hábitos mais recorrentes das pessoas que, para si, são mais importantes e significativas (em diversos estudos e obras, são mencionados como exemplo o menino que imita o pai no processo de tirar a barba e a menina que desfila pela casa nos saltos altos da mãe). Nesta fase a criança começa a participar activamente no processo de socialização, transpondo para o seu contacto com outros indivíduos as regras e os papéis interiorizados em casa.

Neste sentido, começamos já a perspectivar a importância do jogo no processo de aprendizagem e formação da criança.

Segundo Palacios, citado por Borsa (2007), podemos ainda dizer que:

“a socialização ocorre através de três processos: os processos mentais de socialização, os processos afectivos de socialização e os processos condutuais de socialização. Os processos mentais de socialização correspondem ao conhecimento de valores, normas, costumes, pessoas, instituições (...) os processos afectivos de socialização são uma das bases mais sólidas do desenvolvimento social da criança sendo a empatia (experiência vicária do estado emocional do outro), o apego (vínculo afectivo com as pessoas que cuidam dela) e a amizade, não só uma forma de união ao grupo, mas também mediadores de todo o

desenvolvimento social. Por fim os processos condutuais de socialização envolvem a aquisição de condutas consideradas socialmente desejáveis, evitando aquelas que são julgadas como anti-sociais. As motivações que favorecem a conduta social podem basear-se na moral (o que pressupõe interiorização de normas (...)) assim, entende-se que o desenvolvimento social implica aprender a evitar as condutas consideradas socialmente indesejáveis e a aquisição de determinadas habilidades sociais". (p.2)

É ainda importante referir, de acordo com Chen e French (2008), que diferentes sociedades estipulam diferentes valores que influenciam a forma como as crianças avaliam cada aspecto do funcionamento da sociedade, como a sua própria sociabilidade e inibição de determinados comportamentos socialmente indesejados. Neste processo, e de acordo com os mesmos autores, a socialização é ainda fortemente pautada pelos valores desenvolvidos dentro do grupo de pares, que muitas vezes se estendem a outros domínios da vida do indivíduo, pelo que devem, também estas relações, ser orientadas por outros agentes de socialização com noções de cultura e norma socialmente aceites, para que o processo decorra com sucesso e para que as crianças ganhem competências sociais, isto é, capacidade para atingirem sucesso no grupo social em que se inserem.

Dado o papel que desempenha na sociedade, a Ludoteca assume-se como um meio, através do qual a criança tem a oportunidade de experienciar, incorporar normas e valores sociais que lhes garantirão uma integração na sociedade. A criança estabelece um vínculo afectivo com os profissionais que a acolhe, e também com os seus pares, que frequentam este equipamento. Esta relação com os então colegas, que é fundamental no processo de socialização, ao ser guiada por profissionais que podem transmitir as normas e valores vigentes, permite o contacto com directrizes morais e condutas sociais adequadas, num ambiente acolhedor e securizante, em que a criança conhece e interioriza normas e costumes da sua sociedade, facilitadores da sua integração na sociedade em que vive.

Neste sentido, também a escola é um importante agente de socialização, sendo a sala de aula e restantes contextos escolares não só centros de aprendizagem de conteúdos académicos, mas também de conteúdos sociais (Weinstein, 1991). Contudo, como referem Dornbusch,

Glasgow e Chun Lin (1996), apesar de a ideia de uma educação em massa, ou seja, uma educação que chegue a todas as crianças e orientada pelos mesmos valores da sociedade em que se encontrem, ser cada vez mais comum, verificamos, como referido anteriormente, que esta é ainda uma realidade distante para muitas crianças. A ideia deste tipo de educação, assenta na atribuição de competências sociais que tornem as crianças em cidadãos “adequados” socialmente e na noção de que todos os estudantes, independente da sua posição social, sofram o processo de socialização em moldes correctos para que consigam actuar na sociedade de acordo com o desejado.

Também neste sentido, a Ludoteca poderá desempenhar um papel importante, já que actua também a este nível do processo de aquisição de consciência social e, ainda mais, tendo em conta as particularidades contextuais das crianças que recebe.

Assim, verificamos que, nas sociedades contemporâneas, as crianças incorporam toda uma série de “*habitus*” que irão ter implicações nos seus modos de vida. Numa sociedade em que a mudança é uma constante e as características de nível macro, sociais, económicas e culturais, irão afectar o desenvolvimento das competências sociais das crianças e determinar o percurso que poderão ter na sua sociedade. É importante perceber estes aspectos particulares que caracterizam as crianças-alvo deste trabalho, como se apresenta em seguida.

1.4. Redes de sociabilidade e o fenómeno da pobreza urbana

O processo de socialização pelo qual todas as pessoas passam, está fortemente dependente das particularidades dos modos de ser, sentir, pensar e agir do grupo específico em que cada um está inserido, da sua visão do mundo e da sua relação com o futuro, das suas posturas corporais e dos seus padrões de crenças.

Assim sendo, são perceptíveis as diferenças de formas e conteúdos que constituem a socialização das crianças consoante estão inseridas em contexto urbano ou rural, tendo mesmo estas nuances que estimulam as suas especificidades. As dinâmicas de sociabilidade estabelecidas no interior de cada sociedade traduzem a existência de um meio de vida muito próprio, dependendo das características sociais e culturais específicas, que pautam as suas dinâmicas.

Durante o crescimento e desenvolvimento na infância, o meio urbano aparece como espaço funcional de relações residenciais, de actividade económica e de criatividade lúdica, mas também pode ser considerado espaço de disfunção, se tivermos em conta as desigualdades sociais registadas no interior da sociedade e traduzidas sobre a forma de pobreza e de exclusão social, que directa ou indirectamente acabam por transmitir padrões de cidadania.

Capucha (1998) refere que a sociedade é constituída por várias categorias de indivíduos, que procuram manter um nível de vida estável que lhes propicie a qualidade de vida que ambicionam. No entanto, esse equilíbrio social pode ser quebrado, sendo o indivíduo remetido para uma situação de exclusão. Para este autor, a exclusão aparece na maior parte das vezes ligada à falta de oportunidades e de recursos materiais, sociais e culturais, associando assim, aos fenómenos de pobreza e ponderando a hipótese da real existência de um ciclo de pobreza.

Ainda que em contexto urbano, a exclusão se possa revestir de diferentes formas e em diversos contextos, os bairros sociais, como afirma Paiva (1992), constituem locais privilegiados de exclusão social e de pobreza, devido a aspectos como a deficiente inserção dos residentes activos no mercado de trabalho, os baixos rendimentos familiares, o reduzido nível de instrução e as fracas perspectivas de mobilidade social e residencial.

De acordo com Paiva (1992), o fluxo migratório de pessoas do campo para a cidade e a migração de população entre países, nomeadamente de países africanos, leva a que os bairros nasçam de forma desordenada e se desagreguem rapidamente. Estes espaços, segundo o mesmo autor, não

garantiam um ambiente saudável aos seus moradores, levando a que fossem construídos modos de vida envoltos em padrões de pobreza. Estes aglomerados populacionais contribuem para que se criem alguns “*ghetos*”, nos quais as competências e recursos se pautam pela continuidade de modelos e atitudes de isolamento em relação á comunidade global.

Capucha (1998) adverte que as questões como emprego, a qualificação escolar, a interacção entre grupos, o meio e a vida familiar podem determinar a integração dos indivíduos a um modo de vida marcado pela pobreza, uma vez que marcam a forma como estes sujeitos reagem aos contextos sociais criados pela sociedade.

Na mesma obra, refere que podemos encontrar diferentes categorias de indivíduos pobres, que, por diversos factores, se poderão sentir excluídos da sociedade. Estas categorias, pelas características que apresentam, poderão produzir duas culturas de pobreza: a pobreza absoluta, que advém de uma situação em que os indivíduos não reúnem as condições essenciais para a sua sobrevivência; e a pobreza relativa, que representa os indivíduos que tendo o mínimo para subsistirem não têm meios para viverem dentro dos mesmos padrões de vida que as pessoas socialmente inseridas.

Dados todos os constrangimentos presentes nos movimentos migratórios, os fenómenos de pobreza encontram-se, frequentemente, associados às minorias étnicas e culturais minoritários. Estes grupos são caracterizados por Capucha (1998) como grupos que vivem em condições extremamente precárias, cujas famílias têm uma dimensão alargada, com tendência para se fecharem sobre si mesmas e cujo grau de escolaridade é relativamente baixo, o que leva a que contribui para que se deparem com algumas dificuldades em encontrar um emprego estável e bem remunerado.

Em suma, as dinâmicas de sociabilidade envolvem várias categorias de indivíduos com hábitos e estilos de vida diferentes. O processo de socialização poderá ter tendências funcionais ou disfuncionais. Ao identificarem-se com estes aspectos disfuncionais os indivíduos poderão adquirir um modo de vida de pobreza e ser conduzidos para uma situação de exclusão social.

1.5. Diversidade de contrastes sociais e culturais

A progressiva globalização que se tem verificado no mundo, principalmente com demarcadas alterações políticas e sociais na segunda metade do século XX, contribuíram para a intensificação dos fluxos migratórios, estabelecendo maioritariamente intercâmbios populacionais entre países africanos e nações do Velho Continente.

Falcão (2002) refere:

“De um país de emigração, Portugal tornou-se, na última década, um país de imigração. Até 1980, a imigração nunca atingiu valores superiores a 50 mil residentes. Entre 1986 e 1997 o número de estrangeiros duplicou, passando de 87 mil para 175 mil, segundo dados do Serviço de Estrangeiros e Fronteiras (SEF)”. (p.3)

Neste sentido, podemos verificar que Portugal abandonou o seu tradicional papel de país emigrante para se assumir, activamente, como país de acolhimento para populações oriundas de diversas partes do mundo, com especial enfoque para os provenientes dos PALOPS (Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa).

De acordo com o Recenseamento da População de 2001, 63,9% dos imigrantes residentes em Portugal eram originários das ex-colónias portuguesas, encontrando-se hiper-concentrados na região de Lisboa (Fonte: INE – Censos 2001).

Dada a consciência do impacto que estes movimentos acarretam tanto para os nacionais como para os estrangeiros, vários têm sido os estudos sociológicos e antropológicos que se debruçam sobre os modelos de integração para as populações migrantes (In <http://www.ami.org.pt/media/pdf/migracoes1.pdf>):

- Assimilação sujeita à perda de identidade e culturas originais a favor da cultura e identidade do país receptor;
- Uma sociedade em que as diversas culturas se fundem e assimilam, formando uma identidade cultural nova e abrangente;

- O pluralismo cultural, onde diversas culturas co-habitam sem cedências, formando um mosaico cultural.

Em Portugal, principalmente em Lisboa, existem pontos específicos, nos quais populações migrantes se fixam, construindo bairros que cumprem especificidades culturais, sociais e organizacionais próprias, que enquanto se pautam pela reprodução e manutenção dos padrões do seu país de origem, variavelmente são permeáveis a influências da sociedade em que estão inseridos.

Tal como supra-referido, uma das particularidades do Bairro onde foi realizado o presente estudo é a presença maioritária de famílias de origem africana, provenientes, principalmente, de Cabo Verde. Tal aspecto traduz uma dinâmica de relacionamentos culturais muito própria, que em alguns momentos entra em conflito com a cultura dominante na nossa sociedade, que apresenta frequentemente marcas (muitas vezes) de um conflito de culturas e acompanhada por alguma incapacidade de relacionamento social e cultural.

Considerou-se pertinente para este estudo, abordar a questão dos contrastes sociais e culturais provocados pelo processo migratório da população africana para Portugal.

Machado (1994, pp. 111-114) refere que o fluxo migratório da população africana para Portugal teve origem na década de sessenta, com a vinda de contingentes dos PALOP (Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa), para trabalhar no sector da construção civil e de obras públicas. Contudo, é durante os anos oitenta que este fluxo aumenta. Na origem deste processo migratório estão causas económicas, educacionais e outras relacionadas com o processo de descolonização.

O referido autor, desenvolveu um estudo sobre contrastes sociais e culturais em Portugal, segundo o qual o termo “*imigrante*” não abarca todos aqueles que se deslocaram de África para Portugal. Para tal, Machado (1994) usa antes a expressão “*luso - africanos*” com a qual procura designar duas condições: uma mais antiga, que diz respeito aos africanos de nacionalidade portuguesa, de condição social média ou elevada, que optaram por se fixar em

Portugal devido à independência do seu país de origem; e os “*novos luso - africanos*” que se referem aos filhos de imigrantes que já nasceram em Portugal.

Consequentemente, refere que estabelecemos uma ligação entre a etnicidade e os contrastes sociais e culturais, verificando que quanto maior for o vínculo com a etnicidade (ou seja, quanto mais fiel se mantiver aos padrões do país de onde advêm), maior serão os contrastes em termos de composição sócio - profissional, de níveis de qualificação escolar, de localização de habitação, de língua, religião, estilo de vida entre estes antigos “luso – africanos” e a sociedade de acolhimento.

Se nos debruçarmos sobre uma imagem mais geral de Portugal, grande parte da população luso-africana possui empregos precários, instáveis e mal remunerados e habitam em zonas degradadas situadas junto à capital, conjuntamente com migrantes rurais mal sucedidos na sua inserção no espaço urbano.

1.6. Socialização das crianças pertencentes a minorias étnicas – Cabo verdiana

Góis (2008, p.12) refere:

“Os cabo-verdianos têm uma tradição e uma história migratória que os une a Portugal. (...) No século XX porém, consolidada a liberdade individual e o direito de movimento, Portugal foi escolhido por um número crescente de cabo-verdianos para aqui viverem, estudarem ou trabalharem. Ao procurarmos fasear a migração de cabo-verdianos para Portugal no último meio século, encontramos, pelo menos, três distintas fases (...) que correspondem a muitos milhares de cabo-verdianos que escolheram Portugal como destino migratório, que aqui tiveram filhos e netos, que aqui dedicaram a sua vida a ajudar a construir um país que também é o deles”.

São poucos os estudos que se debruçam, exclusivamente, na socialização das crianças pertencentes a minorias étnicas, pois tais requerem

que se entenda cada menor como sujeito social, com intervenção activa neste processo.

Mollo-Bouver (2005, p.1), *“alardear que a análise sociológica ainda se interessa muito pouco pelas crianças não impede que estas sejam alvo de e tomem parte nas constantes evoluções da sociedade. Como sujeito social, a criança participa de sua própria socialização, mas também da reprodução e da transformação da sociedade”*.

Dados todos os elementos que já foram anteriormente referidos relacionados com o processo de socialização que todas as crianças sofrem, é importante ressaltar que os factores sociais, culturais e económicos da comunidade em que estão integrados condicionam fortemente o resultado do mesmo, particularmente quando estes factores se podem apresentar duplicados pela comunidade de origem e a que acolhe a estrutura familiar da criança.

De acordo com Oscar Lewis, citado por Lewis (1979, p. 12), *“...a cultura dos pobres tem características universais que transcendem as distinções regionais, rurais ou urbanas”*. Contudo, esta tese é contraposta por Santos (1997), que afirma *“...verificar a existência de algumas diferenças significativas nas práticas de socialização familiar, radizando em valores ligados à especificidade das tradições culturais...”*.

De acordo com alguns autores, França (1992, p. 62) diz que em algumas das comunidades minoritárias presentes em Portugal, nomeadamente na Cabo Verdiana, os laços de sangue da estrutura familiar e as tradições matrifocais condicionam fortemente todo o processo de socialização. Segundo Santos (1997, p. 47):

“a matrifocalidade, no caso das famílias de origem africana, explica a forte relação existente entre mães e filhos, e o relativo alheamento do pai quanto à educação dos filhos, que tendem a acentuar-se quando ocorrem processos de dissociação e recomposição familiar (...) em segundo lugar (...) as crianças negras tendem a ser consideradas pelos

familiares como adultos, responsáveis pelos seus actos e consequências dos mesmos, desde a pré-adolescência.”.

Neste sentido, e tendo consciência de todos os condicionantes supra mencionados para o processo de socialização das crianças, acreditamos que as Ludotecas poderão contribuir para a promoção da socialização, baseada numa relação de proximidade.

1.7. Ludoteca

“Ludoteca: nome feminino; instituição onde as crianças podem conviver e brincar, utilizando os brinquedos que lhes são emprestados (Do lat. Ludu-, «jogo» + gr. Théke, «deposito; colecção; conjunto») (www.infopedia.pt)

Desconstruindo o conceito de Ludoteca, surge a necessidade de analisar a origem etimológica da mesma. Como afirma Denieul, citado por Jaulin *et al.* (Julin, 1979) verifica-se que a palavra Ludoteca se formou através do latim “*ludus*” que significa jogo, a festa, a qual foi unida à palavra “*theca*” que significa local para guardar algo. Neste sentido, a palavra Ludoteca designaria o local com existência de jogos.

Santos (1991, p.91) define o conceito de Ludoteca como “*espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um espaço onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar (...) o ambiente deve estimular a criatividade, deve ser preparado de forma criativa, com espaços que incentivem a brincadeira*”. Desta afirmação concluímos que uma Ludoteca tem, necessariamente, de ir ao encontro das necessidades das crianças.

De acordo com Solé (1992, p.31), uma primeira definição de Ludoteca poderia ser:

“local onde a criança pode obter brinquedos em regime de empréstimo e onde pode brincar directamente com o brinquedo tendo a possibilidade de apoio de um ludotecário

ou animador infantil (...) As ludotecas ainda podem ser definidas como instituições recreativo – culturais pensadas para as crianças e adolescentes, que através do jogo podem desenvolver a sua personalidade, durante o seu tempo livre. Para isso as ludotecas oferecem e estimulam o jogo infantil, oferecendo às crianças os materiais necessários bem como as orientações, ajudas e companhia que o jogo requer”.

Ao longo dos tempos, a percepção que é tida deste equipamento alterou-se, pela diversidade de respostas que apresenta a quem usufrui da mesma. A própria investigadora Solé (1980), defende que a Ludoteca, para além de um espaço onde pode dispor de brinquedos e jogos em regime de empréstimo, constitui-se como um local privilegiado de encontro, convívio, documentação e reflexão sobre vários temas lúdico-pedagógicos, com o objectivo principal de *“...desenvolver a sua personalidade, principalmente através do jogo e do brinquedo.”* (p.31).

Machado (2005, p.46):

“Enquanto espaço físico, a ludoteca é o recinto no qual as crianças encontram os recursos e as situações apropriadas para a actividade lúdica, e onde lhes são proporcionados tanto os elementos materiais necessários a essa actividade (brinquedos e matéria lúdica diversa; espaços de jogo; abertos e fechados, ...) como as orientações, ajuda e companhia de que precisam para brincar e jogar.”

De acordo com todas as definições e com a percepção real do contributo da ludoteca no processo de socialização e desenvolvimento de cada criança, podemos considerar que esta se constitui como um pólo dinamizador e facilitador da interacção criança-mundo, ajudando cada uma a constituir-se a si própria, a desenvolver a sua autonomia e a adaptar-se continuamente a um mundo que muda cada vez mais depressa.

1.8. Contexto histórico – social das ludotecas

Apesar de não ser consensual a origem exacta do aparecimento da Ludoteca, são vários os autores que consideram que a primeira teve origem na

cidade de Los Angeles, em 1934, fundada por uma cidadã americana de nome Infeld. Contrariamente, Garon (Garon Denise, Fillion R. e Doucet M., 1996), citando vários autores refere que as primeiras ludotecas surgiram nos países escandinavos por volta da mesma altura. Contudo, apesar das primeiras ludotecas terem surgido na década de trinta, foi a UNESCO que deu maior contributo, para o seu aparecimento, quando a partir de 1960 divulgou a ideia de uma ludoteca a nível internacional. Foi a partir desta altura que se assistiu a uma proliferação de diversas iniciativas um pouco por toda a Europa.

Segundo Guedes (2003), assistiu-se ao crescimento de inúmeras ludotecas por todo o mundo com o apoio de organismos como a UNICEF, que incluíram as referidas respostas sociais nos seus projectos de desenvolvimento.

Na década de setenta, com a Carta Nairobi:

(19.^a Sessão da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (abreviadamente, UNESCO). *“Resumo: A Conferência Geral da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, reunida em Nairobi, de 26 de Outubro a 30 de Novembro de 1976, na sua décima nona sessão. Considerando que os conjuntos históricos ou tradicionais fazem parte do ambiente quotidiano dos seres humanos em todos os países, constituem a presença viva do passado que lhes deu forma, asseguram ao quadro da vida a variedade necessária para responder à diversidade da sociedade e, por isso, adquirem um valor e uma dimensão humana suplementar. Considerando que os conjuntos históricos ou tradicionais constituem através das idades os testemunhos mais tangíveis da riqueza e da diversidade das criações culturais, religiosas e sociais da humanidade e que sua salvaguarda e integração na vida contemporânea são elementos fundamentais na planificação das áreas urbanas e do planeamento físico-territorial”* (1976)
<http://revistas.ulusofoa.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/339>.)

Assiste-se a uma expansão das ludotecas, assim como à divulgação e popularização dos jogos tradicionais para trabalho e estimulação da infância, como refere Solé (2000). Esta chamou a atenção para as potencialidades da actividade lúdica como técnica pedagógica e de intervenção social.

Podemos, assim, afirmar que o reconhecimento da importância da actividade lúdica, por parte de organizações mundiais, generalizou a ideia de

Ludoteca, enquanto espaço exclusivamente dedicado à actividade lúdico-pedagógica.

No intervalo entre 1970 e 1980 iniciou-se a emergência de ludotecas associadas a Associações de Pais, que reconheciam a necessidade das actividades lúdicas e que se empenharam activamente na defesa desse direito das suas crianças.

No Canadá, a partir de 1975, assistiu-se a uma expansão crescente das ludotecas, “...montadas em bibliotecas municipais, centros de reuniões, centros de apoio aos pais e também ludotecas itinerantes” Cunha (2001, p.16). No Brasil, as ludotecas são denominadas *brinquedotecas*, nas quais, de acordo com Cunha “...o trabalho está voltado para o brincar propriamente dito” (Cunha, 2001, p.16). Nos Estados Unidos, as ludotecas foram criadas nas bibliotecas públicas e escolares (Chiarroto, 1991). Na Grã-Bretanha, a primeira ludoteca surgiu em 1967, pela iniciativa da mãe de uma criança portadora de deficiência, especializando a mesma em jogos terapêuticos (Vial, 1981).

Segundo Guedes (2003), em 1990, é criada a Associação Internacional de Ludotecas - International Toy Libraries Association, a qual é constituída por associações nacionais de Ludotecas com o objectivo de implantar mais ludotecas no mundo; trocar ideias e experiências; estabelecer contacto com outras organizações e associações nas áreas do desenvolvimento social, saúde, educação e ludicidade, e organizar conferências e eventos internacionais.

O aparecimento e implementação das Ludotecas em Portugal, como refere Soares, (1981) surgiu em Maio de 1979, em Évora, juntamente com um Centro de Ocupação de Tempos Livres. Simultâneamente, surgiu também uma Ludoteca no Centro de Reabilitação de Paralisia Cerebral Calouste Gulbenkian destinando-se, principalmente às crianças do próprio Centro.

No entanto, importa referir que em Portugal são poucas as Ludotecas que se dedicam, especificamente, à intervenção com crianças portadoras de deficiência, como é referido num estudo realizado em 2003 e divulgado por

Guedes, dando provas de evidentes diferenças com estes equipamentos nos países do norte da Europa.

Segundo o mesmo estudo, a maior parte das ludotecas existentes em Portugal generalizaram-se, essencialmente, no início da década de noventa. Comparativamente ao resto da Europa, esta proliferação em Portugal deu-se com um desfasamento de, sensivelmente, duas décadas.

É de salientar o importante contributo do Instituto de Apoio à Criança, abreviadamente IAC, Instituição Não Governamental de Solidariedade Social na Defesa dos Direitos da Criança, enquanto motor primordial na promoção e divulgação das Ludotecas por todo o país, como referem Amado & Santos (1992), com a implementação do programa de promoção e divulgação das ludotecas um pouco por todo o território nacional.

A par do IAC, a Fundação Calouste Gulbenkian teve também um contributo fundamental na divulgação desta iniciativa lúdico-pedagógica, nomeadamente, através de apoios financeiros.

A um nível mais regional, a Associação de Ludotecas do Porto tem também contribuído para a divulgação da filosofia subjacente ao conceito de “Ludoteca” e da sua organização e dinâmicas.

1.9. Modelos de ludoteca

Apesar do universo das ludotecas se caracterizar por uma unidade de princípios assentes na promoção do direito à actividade lúdica espontânea, existe uma grande diversidade de modelos de funcionamento, sendo que esta diversidade se traduz nas diferenças de organização, dinâmicas, actividades e objectivos a que cada uma se propõe ao iniciar a sua intervenção. Segundo Misurcová (1986), a concepção de Ludoteca varia de país para país dependendo das condições e dos objectivos que motivaram a sua criação.

Neste sentido, analisando a caracterização das ludotecas portuguesas (Guedes 2003), é possível verificar que cada uma obedece aos seus pontos

específicos de funcionamento. É desta forma que as ludotecas adquirem fisionomias variáveis, mas pelo menos com um objectivo comum: a promoção da actividade lúdica.

Como referem Matallana & Villegas (1995), nem todos os projectos denominados de Ludotecas são similares. Em alguns casos, constituem espaços de empréstimo, com um modo de funcionamento bastante semelhante a uma biblioteca tradicional. Subjacente à criação deste tipo de ludoteca, estaria uma notória vocação de compensação social, cujo objectivo máximo seria que os filhos de famílias de baixo estatuto socioeconómico pudessem ter acesso a jogos e brinquedos diferentes e estimulantes. Outro tipo de ludoteca existe que, para além de brinquedos e jogos, oferece às crianças que admite no seu espaço, um ambiente agradável e organizado, no sentido da promoção lúdica e estimulação pedagógica. Existem ainda, outras que alargam o seu âmbito de intervenção, à comunidade em geral, com enfoque na prevenção primária de situações de marginalização e exclusão social, de educação familiar e vocacionada para adultos.

Nas suas obras, Solé assume esta diversidade, possível, de cenários, afirmando que além de instituições promotoras, dinamizadoras e facilitadoras da expressão da ludicidade, as ludotecas poderão também constituir-se como instituições comunitárias, recreativas e de educação não-formal. Ou seja, as ludotecas teriam de se adaptar às características da população-alvo na sua intervenção.

Devido às especificidades culturais, bem como às necessidades de cada meio, e de cada país, são vários os autores que consideram a existência de dois modelos de funcionamento da Ludoteca: o modelo anglo-saxónico e o modelo latino (Chiarroto, 1991; Garon e Denise, 1996).

1.9.1. Modelo anglo-saxónico

De acordo com as diferenciações da Associação Nacional Britânica de Ludotecas, os equipamentos seguidores do modelo anglo-saxónico são fiéis à ideia original de Ludoteca. Resumidamente, debate-se pela promoção do

princípio da importância da actividade lúdica no desenvolvimento infantil, actuando em moldes preventivos de suporte às famílias, cujas crianças são portadoras de necessidades educativas especiais, emprestando brinquedos que respondam às necessidades específicas de cada criança. Partem de um planeamento assistencialista para superar carências do tipo económico que impedem o acesso a determinadas brincadeiras. Este serviço preventivo oferece orientação às famílias que têm filhos e com especial atenção a crianças que apresentam necessidades especiais. Na sua intervenção, oferece formação/informação e investigação sobre o papel das actividades lúdicas no desenvolvimento mental, recorrendo a materiais adequados às crianças em causa. Este modelo apresenta-se, maioritariamente, na Grã-Bretanha, Austrália e Suécia.

1.9.2. Modelo latino

O modelo Latino começou por ter uma função sócio-económica destinada a crianças inseridas em ambientes familiares carenciados. A ideia de espaço de jogo foi alargada com maior quantidade de divertimentos, para que as crianças possam desenvolver as suas necessidades lúdicas no seu tempo livre, dinamizadas por especialistas. De acordo com as afirmações do supra citado autor Chiarotto, este modelo de ludotecas privilegia a animação dentro do seu espaço, no qual a criança pode brincar e jogar, contando com a ajuda e supervisão de um adulto especializado em materiais lúdicos.

Neste modelo, as ludotecas surgem como instituições de ocupação de tempos-livres, as quais reforçam a importância da actividade lúdica, através do empréstimo de jogos e objectos lúdicos, assim como disponibilizando um local seguro e estimulante para a expressão da ludicidade dos menores, propiciando ainda, a relação com pares e adultos. Este modelo de ludoteca é mais frequente em França, Itália, Espanha e Suíça.

1.10. Tipologias de ludotecas

Apesar de todas as ludotecas se constituírem de espaços nos quais a actividade lúdica ocupa o lugar central, pelo que se organiza no sentido de proporcionar a cada criança múltiplas possibilidades de actividades lúdicas, podem organizar-se de modos distintos, demonstrando o seu carácter flexível e as suas potencialidades na colmatação de necessidades e adaptação aos contextos em que está inserida (Machado, 2005).

As ludotecas podem situar-se em vários locais, servir diferentes populações, ser promovidas por instituições bastantes heterogéneas, em carácter fixo ou itinerante.

Apesar das características díspares de cada ludoteca, vários autores já referidos como Solé, Vial, Bergeret, Misurcová, Chiarotto entre outros, classificaram o universo de funcionamento de Ludotecas em várias tipologias:

- Ludotecas Móveis
- Ludotecas Circulantes ou Itinerantes
- Ludotecas Comunitárias
- Ludotecas Hospitalares
- Ludotecas Terapêuticas
- Ludotecas Monográficas
- Ludotecas Escolares
- Ludotecas Temporárias
- Ludotecas Fixas
- Ludotecas para Crianças com Necessidades Educativas Especiais
- Ludotecas Municipais

1.10.1. Ludotecas móveis

As ludotecas móveis são caracterizadas pelo seu carácter ambulante. Sem um itinerário fixo, percorrem escolas, povos, aldeias e bairros, especialmente lugares onde a população tem mais dificuldade de acesso a este tipo de centros. Algumas só contêm materiais, mas há outras que têm espaço de jogo no seu interior.

1.10.2. Ludotecas circulantes ou itinerantes

Esta tipologia caracteriza-se pela deslocação de uma carrinha ou caravana a diferentes localizações, tendo como objectivo satisfazer as necessidades específicas das crianças que não têm meio como se deslocar até esse serviço. É uma alternativa viável quando se procura dar resposta às necessidades das comunidades mais distantes ou vários locais em sistemas rotativos. O tempo em cada local varia, dependendo dos interesses e necessidades da comunidade, da qual se pode constituir um instrumento de dinamização, contribuindo para a qualidade das relações entre crianças e entre estas e os adultos. Com um itinerário fixo, e locais de estacionamento previamente definidos “...procurando dar às mesmas oportunidades de formação e diversão, através do brinquedo (...) tornando mais agradável a vida nestas pequenas povoações e casais isolados” Solé (1980, pp. 57-58).

1.10.3. Ludotecas comunitárias

Esta resposta tem como função principal o desenvolvimento da cultura e da mudança social, na medida em que o jogo serve como meio de transformação nas comunidades que apresentam problemas sociais.

1.10.4. Ludotecas hospitalares

A referida tipologia encontra-se instalada dentro de um hospital, com a finalidade de proporcionar às crianças hospitalizadas, que têm muito tempo livre, materiais de jogo e um conjunto de actividades lúdico-pedagógicas. A actividade, distração e comunicação que o jogo oferece pode ajudar à recuperação das crianças. A Ludoteca dentro de um hospital poderá criar um ambiente de prazer às crianças.

“...forma de humanizar os serviços hospitalares (...) de proporcionar à criança o máximo de bem-estar e de a

preparar para situações novas e potencialmente angustiantes, de forma lúdica.” (Machado, 2005, p. 96).

Esta tipologia funciona em regime misto. Ou seja, é fixa por se estabelecer nas instalações hospitalares, mas itinerante pois pode percorrer as diversas especialidades do hospital, promovendo a ludicidade como uma terapia, promovendo a dinamização de actividades para o desenvolvimento infantil. Pauta a sua intervenção, por prestar informações e apoio aos familiares das crianças em internamento.

1.10.5. Ludotecas terapêuticas

Estes equipamentos têm como objectivo ajudar as crianças, através do jogo, a superar dificuldades específicas da população-alvo sob a qual se debruçam (deficiência mental, visual, física, auditiva e dificuldades escolares, etc.).

1.10.6. Ludotecas monográficas

Tendo em conta algumas necessidades específicas, estas estão especializadas em determinados jogos: jogos eléctricos, jogos de role, jogos psicomotores, entre outros.

1.10.7. Ludotecas escolares

Procurando desempenhar um papel complementar, geralmente são implementadas dentro das próprias unidades escolares, e têm como objectivo preencher as necessidades de materiais para o desenvolvimento da aprendizagem, apoiando pedagogicamente os professores e psicólogos. De acordo com os estudos de Garon em 1996, a pertinência da instalação de uma ludoteca nos terrenos escolares aumenta proporcionalmente ao tempo que estas passam na escola.

Constitui-se como uma resposta para ocupar os tempos-livres dos alunos, nos períodos em que não têm aulas e não estão autorizados a abandonar o recinto escolar, pelo que estão subordinados à promoção da actividade lúdica.

1.10.8. Ludotecas temporárias

Com o intuito de dar resposta às necessidades específicas e pontuais com que as populações se deparam, as ludotecas temporárias funcionam em diferentes locais, organizando actividades, de forma a oferecer às crianças e jovens diversas actividades lúdicas dentro da programação.

1.10.9. Ludotecas fixas

É a tipologia mais comum das Ludotecas. Dispõe de um espaço fixo de funcionamento, situando-se em diversos locais, de acordo com as necessidades reconhecidas em determinada localização.

1.10.10. Ludoteca/biblioteca

Em 1986, Misurcová (1986) afirmava que em Portugal esta seria a tipologia de Ludoteca mais comum no território português, sendo que esta realidade se mantém actualmente. O carácter de empréstimo que pauta o funcionamento das bibliotecas e a possível existência do mesmo nas Ludotecas facilita a existência de ambas em espaços partilhados. “...o facto de existirem numa biblioteca livros infantis que podem ser requisitados, levaria os bibliotecários a pensarem na existência de outros materiais lúdicos, que pudessem ser alvo de empréstimo...” (Machado, 2005, p. 64).

1.10.11. Ludotecas para crianças com necessidades educativas especiais

Estas ludotecas encontram-se situadas em instituições de educação especial, possuindo para a sua intervenção jogos e brinquedos terapêuticos, educativos e estimulantes, adaptados, em termos de utilização e manipulação, a limitações específicas das crianças a quem estão direccionados, de modo a favorecer o seu desenvolvimento e aprendizagens.

Esta tipologia de Ludoteca inclui nos seus objectivos próprios a orientação parental, principalmente no que concerne ensinar os pais a desenvolver momentos lúdicos com os seus filhos que vão ao encontro das suas necessidades e/ou dificuldades.

Além do princípio fundamental da integração, a filosofia destes equipamentos pauta-se pela consciência da importância da existência de “*pares mais competentes*” (Dinello, 1987), que podem facultar novos modelos de aprendizagens.

1.11. Objectivos e funções da ludoteca

As ludotecas, independentemente da sua tipologia e modelo, constituem-se como um lugar no qual todo o contexto se organiza com o intuito de proporcionar e promover a expressão e desenvolvimento de diversas actividades lúdicas (Machado, 2005). Todas as acções a serem desenvolvidas têm de ter em atenção os objectivos e o projecto particular em que se encontra inserido.

Dado o vasto universo de intervenção das ludotecas, existem várias formas de organizar as actividades que leva a cabo, desde actividades livres a actividades estruturadas. Nas actividades livres, os utilizadores decidem com o quê, quando, como, onde e com quem desejam brincar, sendo a acção do técnico da ludoteca, proporcionar as condições para essa actividade. Nas actividades estruturadas, estas são normalmente destinadas a grupos

organizados que serão integrados em momentos como conto de histórias, sombras chinesas, apresentações de teatro, entre outros.

A Ludoteca possui uma dimensão educativa presente nos seus objectivos, uma vez que brincar conduz ao desenvolvimento da criança ao estimular o desenvolvimento do seu raciocínio e capacidade de atenção, favorece o equilíbrio emocional, desenvolve e consolida novas capacidades, desenvolve o pensamento divergente e a socialização, promovendo o desenvolvimento pessoal e social, facilita a resolução de problemas, contribui para a aquisição de linguagem e compreensão da mesma e, desenvolve capacidades motoras e de coordenação (Machado, 2005). Esta dimensão educativa estende-se às próprias famílias das crianças que frequentam estes equipamentos, “...na medida em que, além de os poder sensibilizar para a importância da actividade lúdica na vida e desenvolvimento da criança, ou informá-los e orientá-los na escolha de jogos e brinquedos de qualidade” (Machado, 2005, p.84).

Dado o cada vez maior ênfase que se tem vindo a colocar sobre a necessidade de educar e trabalhar as emoções para a realização pessoal, a Ludoteca tem como objectivo contribuir também para essa educação, uma vez que “...a actividade lúdica enriquece o tecido afectivo da criança (Machado, 2005, p. 84)”.

A intervenção das ludotecas não se esgota junto da população infanto-juvenil, alarga-se muitas vezes à comunidade em que se encontra inserida. De acordo com os estudos defendidos por Garon (1997, Garon Denise, Fillion R. e. Doucet, M), as ludotecas agregam objectivos educacionais e sociais, ao pautar a sua intervenção pela partilha de valores, fomentando assim uma “socialização activa” (Dinello, 1987).

Vial (1981) defende ainda, que as Ludotecas possuem objectivos de justiça social, por se assumirem como instrumento de combate à discriminação, ao procurarem generalizar a sua intervenção junto de todas as crianças e o seu acesso a actividades lúdico-pedagógicas de vários quadrantes.

Neste sentido, esta resposta social procura direccionar o seu trabalho para uma intervenção primária, pois procura atenuar diversas formas de exclusão social e reduzir as desigualdades sociais, evitando possíveis situações de marginalização e delinquência (Chiarroto, Annie, 1991).

Machado (2005) refere:

“Enquanto espaços lúdicos nos quais as crianças encontram companheiros de brincadeira e brincam com jogos e brinquedos que são, ao mesmo tempo, delas e das outras crianças, elas experimentam espontaneamente novos modelos de relação e comunicação. Assim, o ambiente proporcionado pela ludoteca, bem como a sua dinâmica, tem incidência directa sobre os processos de socialização e construção da identidade das crianças.”(p.86).

Segundo Solé (1980), a finalidade de qualquer Ludoteca é garantir o direito ao jogo, com intuítos específicos, tais como:

- Deixar que as crianças brinquem com os brinquedos que elas mesmo escolhem em função do seu gosto;
- Aumentar a comunicação entre pares;
- Melhorar as relações das crianças com os adultos em geral;
- Orientar os pais na escolha da compra dos brinquedos para os seus filhos;
- Proporcionar material lúdico adaptado às crianças com incapacidades;
- Realizar actividades de animação infantil e juvenil.

Funções da ludoteca

A implantação de Ludotecas nos diversos territórios em que intervém, está vocacionada para os objectivos supra identificados, de acordo com as funções que lhe competem. Cada ludoteca procura executar as suas actividades de acordo e conforme a função específica que molda a sua intervenção.

Na generalidade, é possível identificar 8 funções primordiais no âmbito das intervenções levadas a cabo pelas ludotecas:

- Função pedagógica
- Função social
- Função comunitária
- Função de comunicação familiar
- Função de animação do bairro
- Função de formação
- Função social
- Função de orientação na compra de brinquedos

1.11.1. Função pedagógica

Para além da capacidade que a Ludoteca possui de juntar o maior número de brinquedos de qualidade e vocacionados para o desenvolvimento das crianças, este espaço também actua no âmbito da sua educação, desenvolvendo a imaginação e a actividade lúdica.

De acordo com Solé (1992, p.39) “...*para as crianças brincar é tão importante, indispensável e primordial como dormir e comer...*”.

A criança como ser activo que é, sente necessidade de fazer as descobertas por si própria e vivenciar as emoções, tendo o brinquedo como veículo privilegiado para o conseguir. Pouco a pouco, a criança vai descobrindo o mundo dos objectos dentro do seu universo lúdico, ao mesmo tempo que vai explorando e esforçando-se por conhecê-los.

É o manuseamento do brinquedo que permite à criança contactar com a realidade, ajudando-a a lidar com as suas angústias, superar as dificuldades e formar-se enquanto indivíduo integrado na sociedade, “*todo o bom brinquedo será para ela uma fonte de novas experiências*” (Solé, 1992, p. 40).

O facto da criança poder ser autónoma na escolha de um brinquedo pode ser positivo, mesmo que à partida nos ofereça algumas reservas. Ao deparar-se com algumas dificuldades no acto de brincar, como por exemplo a falta de espaço ou a falta de colegas para brincar, ela própria tem a oportunidade de se questionar e tentar encontrar uma solução, “*é escolhendo e vivendo as*

consequências das suas escolhas que aprende a escolher acertadamente” (Solé, 1992, p. 40).

1.11.2. Função social

Devido ao elevado custo de alguns brinquedos, muitas crianças não têm a possibilidade de ter contacto com os mesmos em casa. Assim sendo, a Ludoteca adopta o papel de promotor de igualdade de oportunidades, proporcionando o contacto com esses mesmos artefactos lúdicos. Ao mesmo tempo, pode ajudar na sua escolha, na explicação do seu funcionamento e também a encontrar companheiros para o jogo.

De acordo com o referido estudo de Solé (1992, p. 41)“...a Ludoteca pode converter-se num meio para atenuar diferenças socioculturais, por ser um local onde qualquer criança pode obter e usufruir brinquedos de qualidade, para cada etapa do seu desenvolvimento”.

A isso agrega-se o facto de a Ludoteca ter a possibilidade de proporcionar o empréstimo daqueles brinquedos que algumas crianças gostariam de ter, mas que pelo seu custo, torna-se difícil o acesso. Com este “gesto”, a Ludoteca pode evitar constrangimentos na família como o sentimento de culpa e de inferioridade em relação aos seus filhos. Ao tornar os brinquedos acessíveis a todas as crianças, serve de veículo para atenuar as diferenças socioculturais porque, independentemente, da classe social, toda a criança tem o direito de ter acesso aos variados tipos de brinquedos. Neste sentido, pode ser explicado aos pais o desperdício económico que é a aquisição de brinquedos que passado algum tempo são ignorados e mais não fazem do que ocupar espaço que pode ser precioso para arrumar outro tipo de material.

1.11.3. Função comunitária

Na Ludoteca a criança tem oportunidade de encontrar companheiros, e juntos, brincando vivenciam e aprendem valores e regras sociais de

convivência em grupo, estabelecendo também um clima de participação cidadã na realidade do dia-a-dia e relações com outras instituições.

A Ludoteca tem, também, como intenção promover a autonomia da criança quanto à escolha do brinquedo, responsabilizando-a ao mesmo tempo, nos cuidados a ter com o mesmo. Deve saber respeitar, estimar e arrumar o brinquedo para que outras crianças o possam, também, utilizar nas suas brincadeiras.

“Jogando ou brincando em grupo aprendem a respeitar, a ajudar, a receber, a receber ajuda, a cooperar e a compreender os outros” (Solé, 1992, p. 42).

A partir do contacto com os brinquedos da Ludoteca, as crianças podem, também, começar a revelar interesse pelos seus próprios brinquedos.

1.11.4. Função de comunicação familiar

A Ludoteca pode, ainda, ter um papel muito importante no seio das famílias das crianças que a frequentam, ao emprestar jogos e/ou brinquedos, os quais podem promover a interacção e a comunicação entre crianças e adultos de que todos podem beneficiar.

1.11.5 Função de animação do bairro

A Ludoteca como versátil que é, pode tornar-se num centro de bairro, no qual crianças e adultos se podem encontrar. Neste espaço lúdico e de convivência como é a Ludoteca, as crianças fazem novos amigos, os pais relacionam-se com outros pais, com educadores, animadores e profissionais do brinquedo.

É sabido que nas nossas vilas e cidades existe a necessidade de centros de animação cultural, e que nas cidades a unidade funcional sociologicamente mais sólida é o bairro.

A falta de centros de animação é de facto mais sentida nos bairros periféricos das grandes cidades, que apenas servem de dormitório às pessoas que nelas vivem. Segundo Solé (1992, p. 42) “... as ludotecas podem converter-se em centros de animação infantil, juvenil e familiar, com um amplo campo de possibilidades recreativo – formativas”.

A Ludoteca como espaço lúdico que é, por excelência, deve ser ao mesmo tempo um espaço atractivo, primar pela simpatia, cordialidade, espírito de entreajuda de todos os que ali exercem as suas funções e oferecer diversão a todos os seus utentes para que crianças e adultos interajam e passem bons momentos de alegria e de brincadeira.

1.11.6. Função de formação

Nesta sociedade moderna em que vivemos e em constante mutação, toda a gente culpa os pais sobre a educação e formação dos seus filhos. Contudo, contrariamente ao que se encontra previsto na Lei de Promoção e Protecção de Crianças

(Artigo 41.º: Educação parental:

1— Quando sejam aplicadas as medidas previstas nos artigos 39.º e 40.º, os pais ou os familiares a quem a criança ou o jovem sejam entregues podem beneficiar de um programa de formação visando o melhor exercício das funções parentais.

2— O conteúdo e a duração dos programas de educação parental são objecto de regulamento), os momentos de formação parental não existem, como também não existem escolas onde se aprenda a ser pai.)”

As ludotecas não se podem confundir com escolas onde os pais podem aprender tarefas assaz difíceis como a de ser pai e a de educar, mas pode de certo modo servir de mediadora em algumas situações. Podem, por exemplo, possibilitar o empréstimo do brinquedo, podendo este desempenhar um papel mui nobre como o de alterar as relações no núcleo familiar, podendo também ser o (...) “iniciar debates pedagógicos entre os filhos e ainda os problemas de

escolaridade e socialização, o que pode levar a uma reacção colectiva de formação (Solé,1992; p. 44)”.

A Ludoteca pode ser uma mais - valia na educação familiar e na maneira de entender a animação dos centros educativos do bairro.

1.11.7. Função de orientação na compra de brinquedos

A Ludoteca tem também um papel importante a desempenhar, quando os pais pretendem comprar um brinquedo, sobretudo em ocasiões especiais como é o caso do aniversário do seu filho. É importante que os progenitores sejam esclarecidos e ajudados quanto à escolha do brinquedo adequado à idade da criança, evitando, assim, sensações e experiências que podem revelar-se negativas.

De acordo com Solé (1992, p. 42) "...a maior parte dos brinquedos só são apropriados para idades específicas", *pelo que* todo o cuidado é pouco na escolha de um brinquedo para oferecer a uma criança, dado que este é para ela uma surpresa e alegria, no momento, e para além do mais tem uma primeira componente afectiva.

Ainda, hoje, recordamos com muito carinho um dos primeiros brinquedos que nos foram oferecidos pelos nossos pais.

1.12. Necessidade da ludoteca na sociedade actual

De acordo com Solé (1992, p.42) “se o jogo é uma expressão cultural, o melhor ambiente para o praticar deveria ser a família”. Pela nossa experiência de professores sabemos que, de facto, quase todas as crianças gostariam de brincar com os pais, contudo são poucos os pais que jogam com os filhos e quando o fazem não é com a regularidade que estes tanto gostariam. De acordo com a referida autora, “geralmente nem os pais jogam com os filhos em casa, nem as famílias possibilitam e favorecem o contacto criança – brinquedo...”.

A falta de espaço, em casa, é também apontada como um ponto negativo no diálogo criança – brinquedo. Geralmente as crianças não têm, em casa, um sítio onde possam brincar e dar “asas” à sua imaginação e criatividade.

Sendo assim, na Ludoteca a criança encontra o espaço que não tem em casa para brincar e jogar, bem como os companheiros de jogo da mesma idade ou até mesmo adultos que podem desempenhar os papéis de pais ou avós.

É de primordial importância que existam locais apropriados, onde se proporcione às crianças a oportunidade de escolher, manusear e dialogar com os brinquedos e materiais ditos lúdicos. Mas estes locais devem ser dinamizados por pessoal especializado e responsável para que, de forma profissional, potenciem o brincar e o jogar e onde, também, a criança possa brincar livremente vendo, assim, respeitadas as suas necessidades afectivas.

Pensamos que a Ludoteca tem um papel importante na sociedade, porque para além de poder desenvolver adequadamente o jogo e o brincar, também o facto de emprestar brinquedos àquela criança que não o pode adquirir, pode evitar alguns “conflitos”. Estas disputas são, frequentemente, provenientes do próprio meio social em que nos inserimos, pois vivemos numa sociedade em que a todo o momento nos entram em casa anúncios publicitários incitando tudo e todos a comprar e que incutem nos menores o desejo de acederem a brinquedos e materiais que nem sempre estão ao seu alcance. Para as crianças cujos pais não tenham possibilidades económicas para comprar “aquele” brinquedo que o filho tanto desejava, pode ser um “trauma” para a criança e um sofrimento para os pais. Torna-se pertinente dar a noção da importância de brincar e de jogar quando se fala de Ludoteca.

1.13. Socialização e actividades lúdico-pedagógicas

1.13.1. Aprendizagem e socialização através do brinquedo e das actividades lúdico-pedagógicas

Muitos filósofos e educadores desde a Grécia Antiga têm-se preocupado e estudado o brincar das crianças, por considerarem que é uma actividade

associada à infância e é fulcral para o pleno desenvolvimento de todos os menores e para a sua integração na sociedade. Como referem Johnson, Christie e Yawkey (1994) a brincar a criança desenvolve competências sociais (receber, partilhar, cooperar, perceber os seus sentimentos e desejos e também os dos outros).

Leão (1994, pp. 5), refere que, para um grande número de investigadores, a actividade lúdica tem várias características:

“1. Brincar é agradável, divertido. Mesmo quando não é acompanhado por sinais de alegria é avaliado positivamente por quem brinca.

2. Brincar não tem objectivos extrínsecos. As suas motivações são intrínsecas não estando ao serviço de outros objectivos. Efectivamente, consiste mais num disputar da actividade em si do que num esforço” (p. 5).

Casteleiro (2001) define brincar como entreter, geralmente uma criança, com jogos e brinquedos; entregar-se a divertimentos, sozinho ou acompanhado, participar em determinado tipo de jogo ou brincadeira.

Torna-se ambíguo definir com exactidão o que é brincar, dado que se pode brincar sem qualquer objectivo lúdico. Contudo, no caso específico das Ludotecas é imperativo estar presente o lúdico, pois é uma ferramenta de prevenção em contextos de exclusão social.

Solé (1992, p.13) sistematiza:

“o jogo, o brincar, mais do que uma forma especial de actividade com características próprias, pode considerar-se uma atitude à qual está ligada um certo grau de escolha, uma ausência de coação por parte das formas, convencionais, de usar objectos, materiais ou ideias”.

O jogo pode ainda, revelar a existência de mecanismos psicológicos primordiais ao desenvolvimento da criança. Estes mecanismos são activados pela própria criança ao participar no jogo. É portanto importante que os técnicos presentes dêem prioridade à observação dos jogos realizados pelas crianças, pois estas ao jogar transmitem pistas sobre a sua maneira de estar e de interpretar o mundo que as rodeia.

Mayol, citado por Solé (1992), na referência bibliográfica supra referida, interpreta o jogo como uma “*metáfora do mundo real em busca do prazer*”. Neste sentido, o jogo é uma das formas de experiência prática da criança, uma das formas da sua actividade. É uma forma precoce da actividade cognitiva, que precede o conhecimento indirecto da realidade pela criança. É um processo, que permite conhecer o ambiente e uma forma de comprovar, fixar e precisar de modo efectivo os conhecimentos adquiridos pelos menores. O jogo adquire importância superlativa para o desenvolvimento se for dirigido por um educador (Liublinskaia, 1973).

Assim sendo, as actividades lúdico-pedagógicas permitem à criança descobrir o mundo que a rodeia, ao mesmo tempo que lhe dá a possibilidade de se desenvolver física, intelectual, social e emocionalmente.

De acordo com estudos de autores como Pereira (2004), Zanella (2002) e Conti (200, pp.59-67), brincar é essencial para promover o desenvolvimento da capacidade simbólica das crianças, possibilitando-lhes a compreensão das regras sociais e o desenvolvimento de processos psicológicos superiores. “...a acção na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da actividade de brincar” (Vigotsky, 1929).

O ritmo de vida que as sociedades adoptaram nas últimas décadas, acarretou que os equipamentos sociais vocacionados para a infância se tornassem um dos únicos locais a oferecer aos menores tempo e espaço próprio para brincar, neste sentido “...cabe aos professores organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objectos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.” (Brasil, p. 29)

É neste contexto que as Ludotecas se apresentam como uma resposta social de cada vez maior importância, ao proporcionarem às crianças um

espaço, tempo e orientações vocacionadas pela e para a realização de actividades lúdico-pedagógicas que estimulam o seu saudável e feliz desenvolvimento.

Capítulo 2

METODOLOGIA

2.1. Âmbito da pesquisa

Explicitada a problemática teórica e efectuado o respectivo enquadramento, apresentaremos a metodologia que consiste na identificação e definição dos processos e técnicas que o pesquisador utiliza para intervir na realidade. Seguiremos os critérios da investigação qualitativa em que a fonte directa de dados é o ambiente natural e os dados são recolhidos sob forma de palavras ou imagens.

Como já foi referido, este trabalho de investigação foi realizado num Bairro, tido como carenciado, que se situa na zona metropolitana de Lisboa e se caracteriza pela prevalência de emigrantes de primeira e segunda geração, maioritariamente oriundos dos países PALOP. Falamos do Bairro 6 de Maio, no concelho da Amadora.

Na continuidade do que foi já referido, outro dos motivos que levou à escolha deste contexto, prende-se com a proximidade com a investigadora, cujo percurso profissional cruzou este cenário de intervenção, que pelas suas características, se revelou adequado para o trabalho aqui apresentado.

Desta forma, torna-se essencial a contextualização da pesquisa para que melhor se compreendam as questões colocadas e os resultados apresentados, perante a população alvo. De acrescentar que a Rede Social do concelho da Amadora e os documentos que produzem se revelaram importantes fontes de caracterização.

Caracterização do bairro

Aquilo que se verifica, de acordo com alguns estudos, nomeadamente das instituições que constituem a rede social a intervir neste território, é que a população residente neste Bairro é, maioritariamente, Cabo-Verdiana, ou descendente de imigrantes Cabo-Verdianos, Guineenses e alguns casos de descendentes de segunda geração, que por terem nascido já em território português, começam agora a adquirir a Nacionalidade e a imiscuir-se culturalmente.

Existem também outras minorias menos significativas de residentes, os Angolanos e São-tomenses. Estes últimos são na sua maioria descendentes de imigrantes Cabo-Verdianos que, numa primeira fase de imigração, partiram para São Tomé, para trabalhar nos campos de café e só mais tarde chegaram a Portugal. Neste momento, encontram-se também alguns imigrantes, sobretudo do sexo masculino, oriundos do Leste da Europa, que utilizam o espaço como ponto de passagem, permanecendo muito pouco tempo (Junta de Freguesia da Venda Nova) na Amadora.

O Bairro encontra-se em condições clandestinas, de construção própria, apresentando carências a vários níveis, como de saneamento básico e salubridade. As casas, inicialmente de madeira, são actualmente de alvenaria, com pequenas divisões e poucas condições de habitabilidade que foram crescendo consoante as necessidades. Falamos, como já referido, de construção abarracada e sem qualquer tipo de ordenamento.

Caracterização de saúde e higiene do contexto de pesquisa

O alcoolismo, no caso dos homens e mulheres, a toxicodependência e as redes de prostituição em jovens e adultos, são os mais graves problemas identificados ao nível da saúde e higiene. Ao nível das doenças mais frequentes temos as respiratórias, de pele, dos ossos, tuberculose, hepatite, sida e outras infecto-contagiosas, na sua maioria resultante da falta de condições habitacionais. As doenças de foro psiquiátrico e de subnutrição são igualmente preocupantes, e em número significativo. São ainda de referir as questões de saúde pública relacionadas com a salubridade.

Caracterização psicossocial da população alvo

Educação

Como já foi referido, no Bairro 6 de Maio, um dos principais problemas reconhecidos e que condiciona directamente a sua população, é a falta de

equipamentos e respostas escolares, à excepção do ensino básico. Neste sentido, verifica-se uma lacuna nas respostas inicialmente na idade pré-escolar, dado que apenas existe um Jardim-de-Infância, que não tem vaga para todas as crianças, cujas condições económicas dos progenitores não permitem que as mesmas suportem custos com a sua educação.

Como afirma António Ponces de Carvalho (2011): “já sabia que, provavelmente, iria encontrar crianças africanas, que não estão muito habituadas a ter horários, ritmos muito ricos”, o que implicava a introdução de um sistema educativo “com um sentido mais leve, de maneira a ser um espaço em que as crianças sabiam que podiam chegar quando quisessem e ir embora quando quisessem, mas onde se sentissem bem”.

Nos jovens, destaca-se a baixa escolaridade, que inicialmente se apresenta como um problema de absentismo escolar, e posteriormente evolui para o abandono. Relativamente à população mais idosa, é de referir que muitas destas pessoas não sabem ler nem escrever, constrangimento que se agrava pela dificuldade em compreender e fazer-se compreender na Língua Portuguesa.

Delinquência e Criminalidade

Fruto das condições em que vive a população, sem acesso às respostas da média da população vizinha ao bairro e da própria estrutura urbanística, este é um espaço propício a que situações de comportamentos desviantes, como furtos, roubos, actos de injúrias, delitos por difamação e calúnias, sejam uma situação diária.

Enquadramento Familiar

Podemos encontrar neste Bairro diversas estruturas familiares, desde famílias monoparentais, recompostas, nucleares, entre outras. É comum

encontrar núcleos familiares, com vários agregados na mesma habitação, o agregado “nuclear”, os filhos que, por sua vez, também já têm filhos.

Verifica-se, também, cada vez mais uma “demissão” das funções parentais, muitas vezes como resultados de situações de mães adolescentes que não possuem autonomia e maturidade para por si só, assumirem a educação dos filhos. Importa ainda referir que, na maior parte dos casos, os filhos são gerados conforme os relacionamentos. Estas mães contam, muitas vezes, com a ajuda das avós e familiares mais “afastados” que os acolhem, e com os apoios institucionais, que nem sempre são suficientes para suprir todas as carências.

Neste Bairro a densidade populacional não é proporcional à área geométrica que, por ser reduzida, declara um crescimento em altura. As ruas deste Bairro, mal iluminadas, são extremamente estreitas, sendo autênticos labirintos de acesso limitado a uma só pessoa, onde o sol não penetra em todos os locais. Algumas das casas são térreas com as condições básicas de saneamento em muito mau estado, esgotos a descoberto, de construção “abarracada”, e o material mais utilizado é o tijolo.

As ruelas transformadas em becos servem de brincadeira para as crianças, de cozinha para algumas mulheres, onde preparam os alimentos, lavam a loiça, lavam a roupa e de tráfico de estupefacientes para jovens e adolescentes.

Segundo dados recolhidos, a situação do bairro em Dezembro da 2007 era:

Quadro 1- Tipologia das situações

Tipologias das situações apresentadas	N.º dados /existentes
Barracas recenseadas	267

Ocupações ilegais	20
Propostas de demolição	50
Agregados recenseados	398
Realojamentos	13
PER (Plano Especial de Realojamento)	11
PAAR (Programa de Apoio ao Auto-realojamento)	11
Programa Retorno	7
Programas Habitacionais	42
Excluídos	148
Outras soluções	148
Casos resolvidos	190
Habitantes Estimados	800

Fonte: Diagnóstico Social do Concelho da Amadora; <http://www.cm-amadora.pt/>)

2.1.1. Caracterização física do ambiente de pesquisa

Assim, verifica-se que este território foi surgindo na clandestinidade pela emigração de várias populações, que pelas parcas condições existentes nos seus países de origem levaram a população africana, vinda das ex-colónias portuguesas, a apropriar-se de terrenos expectantes, junto de antigas estradas militares, com habitações diferentes umas das outras, sempre com o intuito de aproveitar todos os espaços disponíveis, fazendo desta forma, crescer um bairro ilegal e desfavorecido.

Neste bairro, habitam essencialmente pessoas pertencentes a algumas minorias étnicas de imigrantes, que possuem características físicas, culturais e até jurídicas distintas da sociedade portuguesa dominante, o que as torna vulnerável a fenómenos de exclusão social, como foi já referido.

É neste âmbito que surge a intervenção da Ludoteca João de Deus 1, com o objectivo primário de combater estes fenómenos. E é, também, neste equipamento que se realizou o presente estudo, daí a pertinência no desenvolvimento do contexto das Ludotecas e desta em específico, com vista à compreensão dos resultados.

2.1.1.1. Retrato da ludoteca/equipamento móvel

A Ludoteca onde se realizou esta investigação qualitativa intervém três dias por semana, no Bairro em questão.

Este equipamento móvel, tutelado pela Associação de Jardins-Escolas João de Deus, Instituição Particular de Solidariedade Social, sem fins lucrativos (IPSS), fundada a dezoito de Maio do ano de 1882, com Sede em Lisboa. Para além deste projecto, possui ainda 49 Centros Infantis espalhados por todo o território continental e um na Ilha da Madeira e alguns Projectos, no terreno, dos quais faz parte a Ludoteca que de seguida se passa a descrever.

Foi neste seguimento e no cumprimento dos próprios Estatutos desta Instituição Particular de Solidariedade Social, que foi implementado um Programa de ATL Itinerante, a Ludoteca João de Deus 1, no mês de Outubro do ano de 2002.

Com base no exercício da Convenção dos Direitos da Criança e no cumprimento dos próprios estatutos da Associação de Jardins-Escolas João de Deus propõe-se a criação e a implementação do programa de ATL Itinerante – Ludoteca João de Deus “Alegria de Crescer Brincando e Aprendendo”.

Este equipamento representa um programa sócio-educativo e cultural, de atendimento itinerante, que contempla actividades nas áreas da Educação para a Saúde, para o Bem-estar e para o Lazer, destinadas a crianças e

adolescentes de risco, de comunidades em situação de exclusão, de molde a configurar-se como paliativo da violência e da exclusão social. Neste seguimento, introduz-se o equipamento no Bairro em questão, do concelho da Amadora, tido como um território particularmente sensível.

O programa funciona numa caravana devidamente adaptada, equipada e monitorizada por uma equipa formada por profissionais das áreas psicossocial, pedagógica e recreativa. Dispõe de três espaços distintos para diferentes actividades como por exemplo: jogos/expressões, computador, biblioteca/audiovisuais. Possui, também, dois quartos de banho com equipamento sanitário e outro (espelhos, prateleiras, toalheiros, etc.).

Os seus efeitos pressupõem a diminuição do índice de necessidades no Bem-Estar Integral e Global, para uma melhor qualidade de vida dos participantes, numa perspectiva de prevenção primária e secundária.

2.1.1.2. Descrição do equipamento

Em frente ao local onde é colocada a Ludoteca, estão 5 casas feitas de tijolo, sendo que duas delas não estão rebocadas. Está, também, um café com um banco de madeira onde se sentam adultos que aproveitam para descansar e observar as actividades que as crianças vão realizando. Encostada a uma das casas estão duas árvores cuja sombra todos aproveitamos com muito agrado, numa rentabilização para realizar as actividades propostas, incluindo as refeições.

A Ludoteca é, assim, um Equipamento Móvel - Caravana - de cor branca, amarela e azul, com 9,5 metros de comprimento e uma área útil de aproximadamente 13 m². É puxada por um “jeep”, que todas as manhãs a coloca no terreno e no final do dia a leva para um estaleiro que existe nesta zona. Para se sustentar, fica apoiada por 4 rodas e 4 pés, tem 12 janelas (incluindo as do tecto). Tem um toldo com cerca de 2m de largura para proteger do sol e da chuva.

A Ludoteca possui uma porta bipartida (presa por um fio a uma das rodas) que se mantém sempre aberta e dois degraus em alumínio que ajudam a subir para o interior da Ludoteca.

Interiormente tem uma casa de banho com equipamento sanitário, 6 armários (pequenos), quatro prateleiras (pequenas), e um “caixote” para o papel. Dentro dos armários estão guardados os produtos de higiene e uma caixa de primeiros socorros. Nesta divisão existe uma janela lateral, uma de tecto que se pode abrir e um foco para iluminação. Em frente está um “polibã” que é utilizado para a higiene das crianças que necessitem. Este Equipamento Móvel dispõe de 3 espaços distintos para diferentes actividades: quarto, sala e cozinha.

No quarto encontram-se caixas devidamente identificadas, com legos, animais de plástico, material de cozinha adequado ao tamanho das crianças (tachos, chávenas, pratos, talheres...) e meios de transporte. Neste espaço há uma tábua de passar a ferro (pequena), 2 ferros de engomar, um fogão, uma máquina de lavar loiça, um quadro para desenhar, com um banco, 6 almofadas redondas multiusos, 2 computadores de brincar, fantoches, adereços para o teatro e dramatizações, matraquilhos pobres, andas, o sobe e desce, o campo de futebol (em madeira aproveitada do lixo), um tapete com marcas rodoviárias, entre outros.

Tem 10 armários, onde estão arrumados jogos didácticos diversificados, livros de histórias, contos, lengalengas, adivinhas, provérbios, enciclopédias, instrumentos musicais, um pau de chuva... Tem, ainda, 6 prateleiras onde estão expostos peluches e bonecos. Ao fundo está um espelho com cerca de 2 m de comprimento, o qual é muito usado pelas crianças para sua própria observação, bem como do “Outro” nas suas brincadeiras. É neste espaço, que os bancos utilizados na rua pelas crianças, são arrumados no final do dia, bem como uma mesa com quatro metros de comprimento.

O chão da Ludoteca está revestido com material de plástico facilmente lavável, amarelo salpicado com várias cores.

O tecto está enfeitado com elementos alusivos ao fundo do mar (algas, peixes coloridos, conchas...) elaborados pelas crianças.

As portas dos armários estão, igualmente, decoradas com trabalhos realizados pelas crianças, nos quais foram usadas várias técnicas de expressão plástica utilizando diversos materiais, tendo sempre presente a preocupação de reutilizar materiais.

É neste espaço que as crianças ouvem e contam histórias, fazem pequenas peças de teatro, dramatizações, passagem de modelos, brincam ao faz-de-conta, com os carrinhos, fazem construções com as peças do lego, cantam e/ou outras actividades que surjam de forma espontânea.

Na passagem do quarto para a sala está uma porta presa por um fio que a mantém sempre aberta, para que se possa observar as brincadeiras de cada criança. Esta porta é apenas encostada, quando as crianças ensaiam as suas “peças” de teatro, mantendo-se sempre o olhar atento do técnico.

A sala dispõe de 1 armário (dividido na vertical), para uso dos técnicos onde para além dos objectos pessoais são guardados arquivos com algumas informações relativas às crianças, como por exemplo os registos diários das actividades realizadas, assiduidade, Projecto Pedagógico e outros documentos relativos ao funcionamento da Ludoteca. Por baixo e encostado ao armário está um aquecedor a gás.

Junto ao tecto estão 7 armários e três prateleiras onde estão, também, livros. Existe um outro armário assente no “chão” da Ludoteca, sobre o qual está um televisor preso por uma fita para que não caia quando a Ludoteca se desloca.

Dentro deste armário encontram-se materiais para usar nas actividades desenvolvidas na rotina diária (lápiz de cor, canetas de feltro, lápis de cera, cola, plasticina, tesouras, afia-lápiz, lápis de carvão, giz, aparas de lápis, quadrados feitos de papel de lustro (para dobragens), barro, latas com material de costura, missangas (linhas, agulhas, alfinetes...).

Em frente, está uma mesa ladeada de sofás onde as crianças fazem os trabalhos de casa (pedidos na escola), visionamento de filmes, jogos de tabuleiro, conversam (ex: como foi o dia na escola...), desenharam...

No tecto estão 3 focos de luz e uma janela que se abre diariamente (desde que o tempo o permita). Nos dois cantos do sofá estão, também, 2 focos de luz.

No tecto, nas portas dos armários e nas “paredes” da Ludoteca estão expostos desenhos, fotografias dos prémios atribuídos à Ludoteca, das crianças a brincar no quarto, a saltar a corda, a jogar o jogo da mamã dá licença, a brincar com carrinhos, a jogar e a conversar. Um poster com os Direitos da Criança e também algumas fotos de adultos que vivem no Bairro e que nos visitam assiduamente, fazem parte da decoração e da própria intervenção da Ludoteca.

À entrada da porta encontra-se um maple onde os mais pequenos gostam de se sentar.

Já a cozinha está dividida em duas zonas: uma que se destina ao uso do computador com uma mesa quadrada e 2 sofás. No computador, as crianças pesquisam a informação de que necessitam para os trabalhos pedidos na escola, exploram vários tipos de letra, trocam mensagens com os amigos, jogam, etc. Ao canto de um dos sofás está um foco de luz e no tecto estão 3. A cozinha tem um frigorífico, onde se guardam produtos alimentares, cedidos pela Instituição que tutela a Ludoteca e pelo Banco Alimentar Contra a Fome de Lisboa. Estes produtos são distribuídos diariamente pelas crianças. Na porta do frigorífico está exposta a ementa semanalmente. Por cima do frigorífico, está um pequeno armário onde estão guardados rolos de diferentes papéis, para utilização das crianças nos seus trabalhos. Por baixo do frigorífico está outro armário onde se guardam produtos necessários no dia-a-dia da Ludoteca. Ao lado do frigorífico, está uma bancada com lava loiça, um fogão (para aquecer o leite para o lanche das crianças). Está também um microondas e, em cima deste, um tacho de alumínio transformado em assador (usado para assar as castanhas). Em cima da restante bancada coloca-se o pão que está guardado dentro de sacos.

Na parte superior, estão 6 armários onde se guardam produtos alimentares como azeite, sal, vinagre, chocolate para misturar no leite, bolachas, leite, batata frita, cereais e alguns dos utensílios de cozinha para servir as refeições às crianças. Um dos armários serve para guardar os guardanapos, toalhetes para as mãos e rolos de papel de cozinha. No tecto está uma janela que se abre diariamente.

Junto ao tecto estão 4 armários e duas prateleiras. Em três deles estão guardadas cassetes de vídeo. No outro armário está uma aparelhagem que é utilizada para ouvir histórias, rádio e música, ao som da qual as crianças dançam o funaná, kizomba, batuque, hip hop, reagga, músicas tradicionais portuguesas e outras trazidas pelas crianças. Neste espaço encontra-se um balde amarelo para o lixo.

Mesmo ao lado encontra-se outro armário que é utilizado para guardar os individuais descartáveis, toalhas turcas, aventais para as alunas da ESEJD, que ali fazem estágio, panos de cozinha, pegas, etc. Abaixo da bancada está uma gaveta com talheres e uma divisão para os panos e esponjas. Ao lado estão os pratos de plástico de cor amarela para a sopa, os azuis para o segundo prato, os copos também de cor azul para a água, as canecas de cor amarela para o leite e as tacinhas verdes para a sobremesa.

Na Ludoteca, existe um alçapão onde se guarda outro material que não é utilizado diariamente e onde está instalada a botija de gás. Neste espaço há, ainda, uma ventoinha para refrescar.

Para que possamos ter espaço de manobra dentro da Ludoteca, tudo está pensado ao milímetro, ou seja, o depósito da água está instalado sob um sofá, bem como chapéus - de - sol, esponjas, tecidos (costura) papel, cartolina, entre outras coisas.

É no espaço entre a cozinha e a zona de informática que, no final do dia, se arrumam 4 mesas de plástico, utilizadas pelas crianças para a realização de trabalhos, e também para as refeições. Sob as mesas arruma-se o gerador que fornece a energia, e os degraus colocados, diariamente, à entrada da porta que dá acesso ao interior da Ludoteca.

2.1.1. 3. Finalidade e objectivos

A intervenção que a Ludoteca tem vindo a desenvolver nesta comunidade tem permitido conseguir um conhecimento mais profundo das principais necessidades/problemas da população em geral, assim como também das dificuldades que os técnicos das Instituições locais, seus parceiros, enfrentam na sua intervenção diária. Ao conhecer as necessidades/problemas, a Ludoteca pode adequar de melhor forma a sua intervenção.

Para que a intervenção dos técnicos possa ser mais eficaz, estes trabalham em articulação com técnicos de outras instituições parceiras neste desafio que é preparar o futuro de crianças e jovens que são parte integrante de uma comunidade desfavorecida.

Como parceiros, a Ludoteca pode contar com várias instituições, nomeadamente com o I. A.C. (Instituto de Apoio à Criança); Ajuda de Mãe; Centro Social do Bairro; Projecto Anos Ki Ta Manda; UNIVA; Centro de Saúde; Junta de Freguesia; P.S.P. (Polícia de Segurança Pública) e Grupo Comunitário, Câmara Municipal da Amadora, Escolas.

Desta forma, a Ludoteca pretende ocupar crianças e jovens no período não escolar, principalmente em situações de absentismo ou de abandono escolar, proporcionando-lhes, como instrumentos de aprendizagem a vivência para o exercício da cidadania, a ocupação de tempos livres através do universo lúdico e da metodologia da Instituição que a tutela.

Assim podemos definir como principais objectivos:

- Promover o direito a brincar;
- Estimular a iniciativa e a criatividade;
- Desenvolver competências através do jogo;
- Estimular os participantes para o prazer da leitura;
- Acompanhar e colaborar na execução de tarefas escolares;
- Favorecer um trabalho de interacção com as escolas da comunidade e outras instituições;

- Despertar o espírito de tolerância e liderança desenvolvendo valores e atitudes.
- Proporcionar aos futuros Educadores de Infância experiências de educação não formal e de desenvolvimento comunitário.

2.1.1.4. Horário de funcionamento

- Período escolar: Das 11h às 19h (com lanche e jantar)
- Período de férias: Das 10h às 18h (com almoço e lanche)

2.1.1.5. Equipa

A equipa é constituída por:

- 1 Educadora de Infância
- 1 Animadora Sócio – Cultural
- 1 Professora do 1.º Ciclo – Coordenadora
- 1 Motorista

2.1.1.6. Público-alvo

O público-alvo da Ludoteca João de Deus, centra-se nas crianças e jovens dos 3 aos 12 anos de idade, residentes nas comunidades definidas a partir de dados do levantamento sócio -económico realizado pela Rede Social do concelho da Amadora.

Outras pessoas são também envolvidas, tais como a família e outros parceiros da rede informal e formal, numa perspectiva ecossistema.

Tratando-se de um programa direccionado a populações desfavorecidas, o atendimento e frequência, é por definição gratuito.

2.1.1.7. Objectivo geral

Tal como já foi referido, este equipamento tem como objectivo geral, constituir-se como um programa de prevenção de situações de risco social, promovendo actividades nas áreas de educação, saúde, bem-estar e recreação, para crianças e adolescentes, mediante a utilização do Universo Lúdico e da metodologia João de Deus como instrumentos de aprendizagem e vivência para o exercício da cidadania. Contribuir para a prevenção da violência e exclusão social.

O programa focará principalmente a área educativa e recreativa para:

- Motivar crianças e jovens que, por diversas razões, estão em situação de absentismo ou de abandono escolar;
- Incluir crianças e jovens no período não escolar;
- Incluir crianças que estão a trabalhar;
- Apoiar famílias de risco;
- Envolver a comunidade em campanhas sócio – educativas de melhoria ambiental;
- Encaminhar utilizadores para os recursos comunitários sociais disponíveis, quando assim o requerem.
- Proporcionar um programa comunitário activo, que sirva como espaço de novas vivências e práticas para os estudantes, futuros Educadores e Professores.

2.1.1.8. Objectivos específicos

Seguindo os seus objectivos gerais a Ludoteca guia-se ainda por outros objectivos mais específicos para nortear a sua intervenção, que cruzam várias áreas:

2.1.1.8.1. Educar para a recreação:

- Educar no tempo livre por meio de actividades lúdicas;
- Promover o direito de brincar;

- Desenvolver competências e conhecimentos através do jogo;
- Favorecer o desenvolvimento integral das crianças mediante a utilização do jogo;
- Favorecer o reconhecimento de uma visão nova da actividade lúdica, como uma necessidade para todos;
- Orientar os educadores e principalmente a família (pais), com referência ao mundo do brinquedo e o brincar;
- Despertar o interesse para as actividades sócio-interactivas;
- Estimular a iniciativa e a criatividade;
- Despertar o espírito de tolerância e de liderança desenvolvendo valores e atitudes;
- Potenciar e desenvolver ludicamente as áreas de expressão;
- Estimular os participantes para o prazer da leitura;
- Trabalhar pelo resgate e convivência de valores sociais;
- Acompanhar e colaborar na execução de tarefas escolares;
- Despertar o espírito lúdico pela conservação do meio ambiente;
- Favorecer um trabalho de interacção com as escolas da comunidade e /ou outras instituições.
- Fomentar atitudes cívicas.

2.1.1.8.2. Educar para a saúde

- Através de campanhas sócio-educativas, oferecer serviços de prevenção médica/odontológica, em colaboração estreita com o serviço de saúde local;
- Estimular o desenvolvimento de hábitos saudáveis de higiene oral, corporal e de alimentação (actividades/vídeos);
- Possibilitar às crianças o desempenho de actividades e vivências para o cuidado da saúde (teatrinhos, dramatizações);
- Apoiar e auspicar campanhas de vacinação e prevenção à desnutrição (será oferecido o serviço de uma refeição – lanche),
- Sensibilizar a comunidade em relação aos cuidados com o saneamento básico e o meio ambiente;

- Proporcionar aos futuros Educadores de Infância experiências de Educação não formal e de desenvolvimento comunitário.

2.1.1.9. Metas

As metas serão definidas a partir do referencial da comunidade, ou seja, em função das necessidades e interesses registados e dos recursos sociais e educativos disponíveis.

Metodologia

Identificação das comunidades a atender, de acordo com o levantamento/diagnóstico efectuado junto das autarquias locais e de outros parceiros sociais, públicos ou de iniciativa privada;

- Recolha de dados, informações, expectativas das necessidades das comunidades;
- Levantamento dos recursos sócio-educativos de cada comunidade;
- Determinação dos espaços comunitários existentes em cada comunidade – definir a localização da Ludoteca;
- Verificar se precisa de alguma autorização especial das autoridades competentes (segurança);
- Elaboração de orientações organizacionais para o uso de espaços da Unidade Móvel – a caravana e os toldos (2). Uma das preocupações básicas em relação aos espaços internos (caravana) e externo (local dos toldos), com o número de crianças, é a de proporcionar um ambiente agradável, rico e estimulante para os diversos acontecimentos (lanche, jogo, aprendizagem).
- Divulgação de programas através de folhetos

A Ludoteca João de Deus 1 encontra-se ao serviço no Bairro 6 de Maio desde o mês de Outubro do ano de 2002.

2.2. Fonte de dados

De acordo com Tuckman (1994,p.516), num estudo de caso, podem ser utilizadas três tipos de fontes de dados:

- 1) Entrevistas a diversas pessoas ou participantes na situação, que estão envolvidas no fenómeno em estudo;
- 2) Documentos tais como actas de encontros, relatos de jornais, autobiografias ou testemunhos;
- 3) Observação de fenómenos de acção.

A partir dos estudos apresentados na Revisão da Literatura, pretendemos recolher dados relevantes de acordo com a finalidade do objectivo do nosso trabalho. Os dados necessários são substantivos e factuais.

As fontes de dados devem, deste modo, ser variadas de modo a enriquecer o trabalho em questão. Assim sendo, recorreremos a fontes de dados tendo por veículo pessoas e situações, nomeadamente através da realização de entrevistas, observação da acção e mesmo de análise de alguns documentos.

- **Pessoas** – o conceito de pessoas, neste âmbito, refere-se aos indivíduos sobre os quais recairá a recolha de dados. Neste caso, o alvo do nosso estudo serão as crianças que frequentam a Ludoteca, já que será sobre elas que incidirá a nossa observação. Para além disso serão também estas as inquiridas pelo questionário. Já a entrevista é cumprida a duas mães.
- **Situações** – este conceito está implicado através da observação de umas das crianças, no contexto de Ludoteca, tratando-se por conseguinte, de uma observação em meio natural, a ser feita com a mínima intervenção possível, de modo a que a criança não se sinta alvo da observação.

2.2.1. Técnicas e critérios de recolha de dados

Perante as fontes de recolha, surge-nos a necessidade de utilizar os instrumentos mais adequados à investigação pretendida. Deste modo é de reforçar a importância das metodologias usadas. De acordo com o Quivy e Campenhoudt (1998), o termo método diz respeito a um dispositivo específico de recolha de ou de análise de informações, destinado a testar hipóteses de investigação. O método intensivo de uma amostra particular, seleccionada de acordo com um determinado fenómeno social, com a finalidade de obter a compreensão do fenómeno na sua totalidade.

Neste caso, ganha particular importância o facto de se pretender a informação de forma 'indutiva', ou seja, desenvolvendo conceito, para se compreenderem os fenómenos a partir de padrões provenientes da recolha de dados.

Deste modo, recorre-se a técnicas como inquérito por questionário, entrevista semi-estruturada e observação directa.

2.2.2. Inquérito por questionário

O inquérito por questionário é um instrumento que fornece dados úteis para se retirarem conclusões, mas para isso deve estar bem estruturado, ou seja, com questões bem definidas.

Segundo Bell (2008, pp. 26-27), "O objectivo de um inquérito é obter informações que possam ser analisadas, extrair modelos de análise..." Seguindo o princípio de Quivy e Campenhoudt (1998), esta técnica consiste em colocar a um conjunto de inquiridos, geralmente representativo da população, uma série de perguntas relativas à sua situação social, profissional ou familiar, às suas opiniões, à sua atitude em relação a opções ou a questões humanas e sociais, às suas expectativas, ao seu nível de conhecimento ou de consciência de um acontecimento ou de um problema, ou ainda sobre qualquer outro ponto que interesse aos investigadores.

De acordo com os mesmos autores, como vantagem fica a possibilidade de quantificar uma multiplicidade de dados e de proceder a análises de correlação.

As perguntas feitas aos indivíduos, nos inquéritos, devem ser sempre as mesmas e sempre que possível aplicadas em igualdade de circunstâncias. O inquérito deve ser conduzido de forma cuidadosa de modo a garantir que todas as perguntas tenham o mesmo significado para todos aqueles que serão inquiridos.

Este inquérito foi feito a 30 crianças que frequentam a Ludoteca, um inquérito semi-aberto, na sua maioria de resposta fechada e com justificação, realizado por administração directa, e os dados foram recolhidos pelo investigador. O inquérito foi preenchido numa folha, respondido através de escolha múltipla e a resposta foi justificada.

2.2.3. Entrevista semi-estruturada

A entrevista concede o contacto entre o entrevistador e os seus interlocutores, permitindo 'instaurar uma verdadeira troca, durante a qual o interlocutor do investigador exprime as suas percepções de um acontecimento ou de uma situação, as suas interpretações ou as suas experiências, ao passo que, através das suas perguntas abertas e das suas reacções, o investigador facilita essa expressão, evita que ela se afaste dos objectivos da investigação e permite que o interlocutor aceda a um grau máximo de autenticidade e de profundidade' (Quivy e Campenhoudt, 1998).

Neste caso, o tipo de entrevista usada foi a semi-estruturada. Segundo Bogdan e Biklen (1994, p.135), "nas entrevistas semi-estruturadas fica-se com a certeza de se obter dados comparáveis entre os vários sujeitos, embora se perca a oportunidade de compreender como é que os próprios sujeitos estruturam o tópico em questão." Ou seja, neste caso, o investigador dispõe de uma série de perguntas-guia, relativamente abertas, a propósito das quais é imperativo receber uma informação por parte dos entrevistados, mas não colocará necessariamente todas as perguntas pela ordem em que se anotou e sob a formulação prevista', tal como referido por Quivy.

Neste trabalho, optamos por uma entrevista semi-estruturada feita a duas mães, uma vez que são informantes-chave para nos fornecer dados importantes para melhor compreensão do fenómeno em estudo.

Para que a entrevista seja bem sucedida é necessário que o entrevistado se sinta à vontade, confortável e sem constrangimento para que, assim, se possa exprimir com toda a liberdade.

2.2.4. Observação directa

A observação directa é um instrumento de recolha de dados que apresenta os comportamentos e acontecimentos no próprio momento. Esta não se deve prolongar para além dos trinta minutos e o anonimato e a confidencialidade devem ser cumpridos. Quem está a ser observado não deve ter conhecimento de tal facto.

Segundo Castano e Javier (1994), observar é seleccionar informação pertinente, através dos órgãos sensoriais e com recurso à teoria e metodologia científica, a fim de poder descrever, interpretar e agir sobre a realidade em questão. De notar que, de acordo com Madeleine Lanthier, citada em Deshaies, 1997 o assunto observado está ligado ao observador e que o observador não é necessariamente exterior ao material de observação.

Para Quivy e Campenhoudt (2008, p.164), “ a observação directa é aquela em que o próprio investigador procede directamente à recolha das informações, sem se dirigir aos seus interessados. Apela directamente ao seu sentido de observação. (...) Os sujeitos observados não intervêm na produção de informação procurada. Esta é manifestada e recolhida directamente neles pelo observador.”

Nesta metodologia reconhecem-se algumas vantagens, nomeadamente:

- A observação permite a verificação correcta da ocorrência de um determinado fenómeno;
- O observador chega mais perto da perspectiva dos sujeitos;
- A observação serve para descobrir novos aspectos de um problema;

- A observação permite a colheita de dados em situações onde é impossível outras formas de enunciação;

Da mesma forma, também se podem aferir desvantagens:

- Pode provocar alterações no ambiente ou no comportamento das pessoas observadas;
- Baseia-se muito na interpretação pessoal;
- O grande envolvimento do pesquisador pode levar a uma visão distorcida do fenómeno ou a uma representação da realidade;
- Existem determinadas situações em que a observação não é permitida ou possível.

Os dados recolhidos durante a observação serão registados numa grelha que servirá para nossa orientação.

Assim, partiu-se de uma questão inicial, que se procurou investigar, no âmbito da participação da Ludoteca no Bairro 6 de Maio, e o seu respectivo impacto.

2.3. Instrumentos utilizados

No âmbito deste estudo e perante a análise metodológica proposta foram criados e adaptados alguns instrumentos para a recolha de dados.

2.3.1. Inquéritos

Neste processo procedeu-se primeiro à construção dos inquéritos, como veículo de sistematização da informação básica sobre os dados demográficos da amostra em questão e sobre a percepção das crianças inquiridas relativamente ao papel da Ludoteca.

Para a aplicação, não foi necessário cumprir qualquer questão burocrática de maior, já que o acesso à população do Bairro, nomeadamente aos utentes da Ludoteca se revelou simples, pelo trabalho enquanto profissional já desenvolvido neste equipamento (aliás, como já supra referido).

Esta construção, de 12 itens, procurou ter em consideração a população alvo a que se destinava, com questões abertas e fechadas que cruzam a frequência com que as crianças vão à Ludoteca, ou os motivos que as levam a ir a este equipamento, bem como é questionado directamente a importância que é reconhecida, desta, no Bairro.

Da mesma forma, é mesmo questionado aos 30 inquiridos porque consideram a Ludoteca importante no Bairro, procurando-se dados directos e objectivos da percepção destes.

Os inquéritos foram posteriormente codificados, individualmente e congregadas as informações recolhidas.

2.3.2. Entrevista

Realizámos o guião da entrevista para objectivar a investigação e com o objectivo de acrescentar à percepção das crianças, a noção partilhada com os encarregados de educação.

Com esta intervenção procurou-se saber, na opinião dos adultos, a importância da Ludoteca, a imagem, e a relevância das actividades realizadas. Para tal, estuda-se também o eventual feedback entre a Ludoteca e a comunidade. Assim, procura-se compreender a Ludoteca enquanto facilitadora da inserção social e igualdade de oportunidades. Neste âmbito incluiu-se igualmente o papel do jogo, bem como a respectiva justificação e as temáticas habitualmente abrangidas.

Aproveitou-se ainda, este instrumento como recolha de sugestões a implementar neste equipamento.

Deste modo, construiu-se um guião da entrevista tendo por objectivo geral recolher dados de duas mães de crianças que frequentam a Ludoteca, tendo em vista a percepção da importância desta no Bairro.

E atendendo a critérios específicos que se descrevem no abaixo:

- Garantir a confidencialidade.
- Obter dados sobre a importância da Ludoteca no Bairro.
- Saber o que pensa a Comunidade acerca da Ludoteca.
- Saber se as pessoas sabem que actividades são realizadas na Ludoteca;
- Perceber se existe feedback entre a Ludoteca e Comunidade.
- Obter dados para perceber se a Ludoteca pode facilitar a prevenção de situações de risco, a inserção, a educação e a igualdade de oportunidades.
- Sugestões para melhorar o trabalho na Ludoteca.
- Recolher dados para saber se o jogo é importante na aprendizagem das crianças e porquê.

Esta técnica foi utilizada depois da aplicação dos inquéritos às crianças, ainda no mês de Abril do ano de 2009. Como já foi dito, os indivíduos entrevistados no âmbito desta investigação, são do sexo feminino e são progenitoras de crianças que frequentam a Ludoteca, escolhidas aleatoriamente dentro daquelas que se considerava terem alguma familiaridade com a Ludoteca, bem como crianças com presenças assíduas.

Estas questões foram entretanto codificadas de modo a se conseguir analisar a informação recolhida. As entrevistas foram codificadas em F1 e F2, siglas que surgirão na análise de dados.

2.3.3. Observação

Neste estudo foram objecto de observação, em situação, algumas das crianças que frequentam a Ludoteca. O dia da observação foi escolhido ao acaso, tendo em consideração a disponibilidade da observadora e a adequação do grupo de crianças em brincadeira na Ludoteca.

Para o efeito criou-se uma folha de registo, tendo por base os objectivos de observação:

- 1) Registar o comportamento dos utentes da Ludoteca;
- 2) Registar o envolvimento das crianças em actividades propostas pelos seus pares.

Assim, a observadora localizou-se discretamente, mas como parte integrante do funcionamento da Ludoteca, anotando as acções observadas imediatamente após o seu acontecimento, na grelha pré-concebida. Neste processo, teve-se em particular atenção a compreensão oral e a expressão dramática.

De acrescentar que esta observação decorreu a 19 de Maio de 2009, e contemplou 7 crianças.

Capítulo 3

Apresentação de Dados

Apesar do lato campo de intervenção da Ludoteca João de Deus I, no Bairro 6 de Maio, assim como nos restantes, ao longo deste estudo procurámos aferir qual o impacto que este equipamento teve na população, enquanto agente que propicia a socialização das crianças, jovens e até mesmo adultos que frequentam as suas actividades ou apenas se dirigem à Ludoteca para conversar ou passar o tempo.

Ainda que seja uma realidade de difícil avaliação e homogeneização, pretende-se conseguir tornar perceptível e mensurável quais as vertentes que mais beneficiam com a presença do equipamento no Bairro 6 de Maio e quais os aspectos sociais e educativos que poderiam beneficiar com a intervenção, de modo a melhorar dinâmicas ou adoptar directrizes de intervenção mais concertada e efectivas.

Neste sentido, procurámos recolher dados que permitissem fazer um retrato do desempenho da Ludoteca junto das crianças, jovens e famílias, sendo que para tornar o mesmo fosse representativo possível, optou-se por solicitar às próprias crianças que se pronunciassem, observou-se a sua postura e comportamentos ao frequentar este equipamento e questionaram-se figuras familiares de referência para que manifestassem o seu ponto de vista sobre a presença da Ludoteca no Bairro.

3.1. Inquérito por questionário

No que concerne a este método de recolha de dados, o mesmo era constituído por 12 questões, aplicadas a um universo de 30 indivíduos residentes no referido Bairro. As perguntas apresentadas foram:

1. Idade
2. Sexo
3. Nacionalidade
4. Vais à Escola?
5. Gostas de vir à Ludoteca?

Sim

Não

6. Com que frequência vens à Ludoteca?

Sempre que a Ludoteca se desloca ao Bairro

Duas vezes por semana

Uma vez por mês

7. Porque gostas de vir à Ludoteca? Indica as respostas por ordem de escolha (1, 2, 3, 4)

Porque encontro brinquedos que não tenho

Para brincar com os amigos

Porque me ajudam a fazer os trabalhos de casa

Para lanche/almoçar

8. Consideras que a Ludoteca é importante para o teu Bairro?

Sim

Não

Porquê?

9. Quais as actividades que mais gostas de fazer na Ludoteca?

Porquê?

10. Consideras que os técnicos que estão contigo na Ludoteca são simpáticos?

Pouco simpáticos

Simpáticos

Muito simpáticos

11. Achas que os técnicos da Ludoteca gostam de ti?

12. O que mudarias na Ludoteca?

3.2. Caracterização sócio-demográfica

Tal como foi referido anteriormente, o público-alvo da intervenção das Ludotecas são crianças dos 3 aos 12 anos residentes nos bairros onde a mesma se desloca. Contudo, na presente análise foi abrangida a faixa etária dos 6 aos 12 anos.

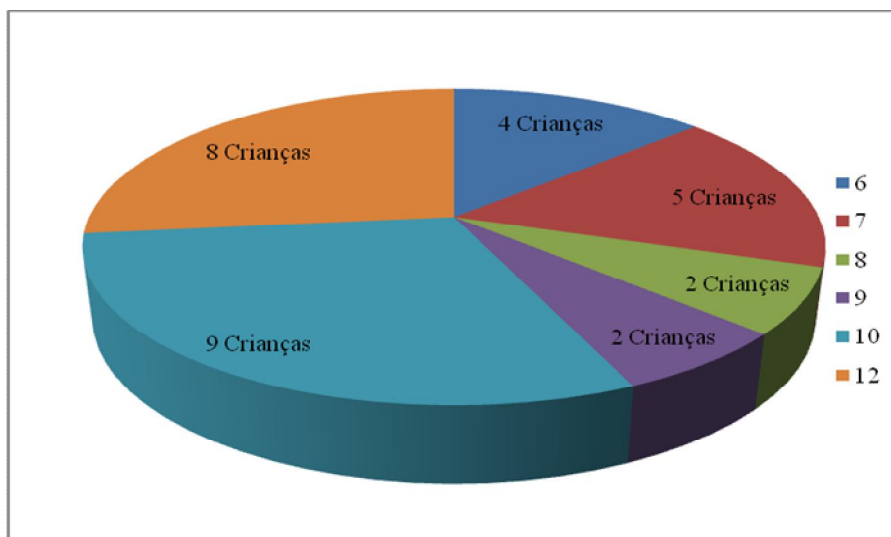


Figura 1- Idade das Crianças Participantes

Tal como expresso na Figura 1, pode-se verificar que a maioria dos participantes tem mais de 10 anos (9 crianças com 10 anos e 8 crianças com 12 anos de idade). No que diz respeito à diferenciação por sexo, os inquéritos aplicados demonstram que a maioria das crianças participantes é do sexo feminino (60%), sendo a exceção a predominância de meninos de 10 anos sobre o sexo feminino.

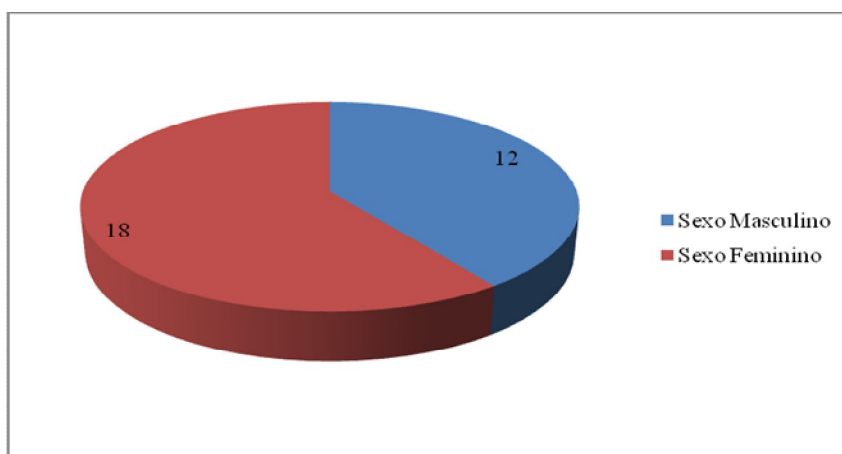


Figura 2 - Sexo das Crianças Participantes

Para uma melhor imagem global da população participante nesse estudo, foi realizado um cruzamento das variáveis idade e género, o qual permite analisar a consistência das respostas, as suas variações e quais as mutações que variam de acordo com a idade ou sexo. Permite ainda aferir qual é o intervalo etário que mais frequenta este equipamento.

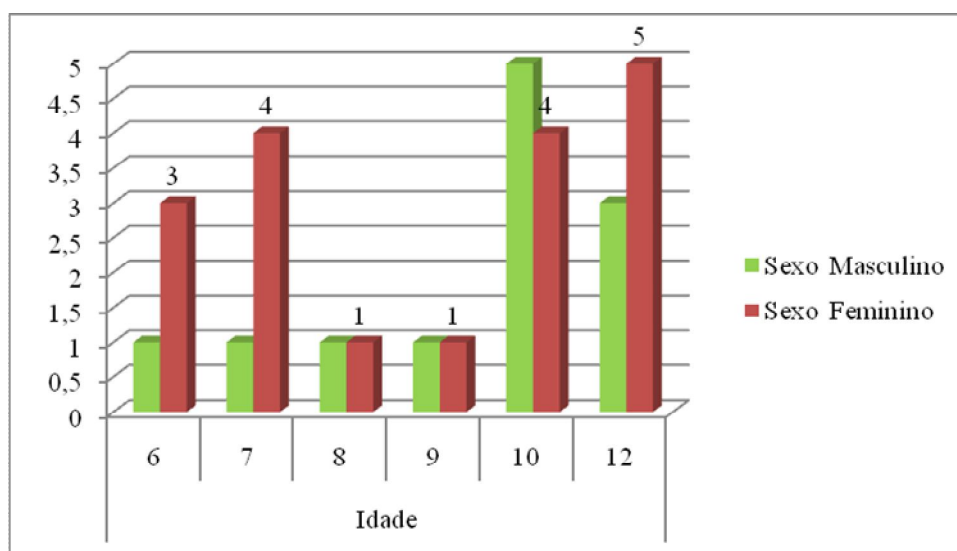


Figura 3 - Comparativo idade e género

Dadas as características populacionais do Bairro no qual foi realizado o estudo, principalmente o facto da população ser na sua maioria oriunda dos PALOPS, considerou-se variável pertinente a ter em conta a Nacionalidade das crianças participantes, tal como observado no gráfico 4.

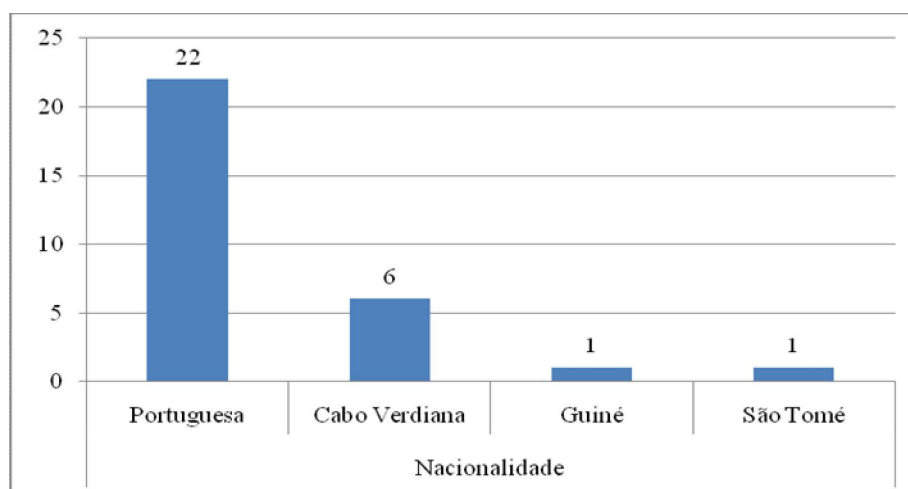


Figura 4- Nacionalidade

Contrariamente ao que poderia ser considerada a realidade, a grande maioria das crianças que frequentaram a Ludoteca e que responderam às questões colocadas são de nacionalidade portuguesa, ainda que existam outras de três países africanos (Cabo Verde, Guiné, São Tomé). Esta amostra é reflexo do facto de muitas destas crianças, tendo em conta a sua idade,

terem já nascido em Portugal, representando o que se designa por 3.^a Geração, portugueses descendentes de imigrantes.

No decorrer da aplicação do questionário, não foi solicitada a confirmação formal da nacionalidade de cada um dos menores, pelo que se pode concluir que as crianças têm noção da sua própria identidade.

Tal como referido na introdução do presente estudo, a Ludoteca surgiu como um veículo de combate ao abandono, absentismo e insucesso escolar, pelo que se considera pertinente, verificar a participação das crianças inquiridas na escola. Como é demonstrado pela Imagem 5, a totalidade das crianças a quem foi aplicado o inquérito, está inserida em equipamento escolar. Como justificação para esta realidade surge o facto de a obrigatoriedade da escolaridade ser já tomada como adquirida pela maioria da população residente no Bairro.

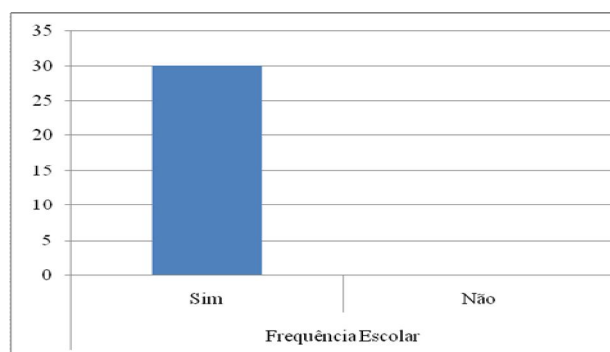


Figura 5 – Frequência escolar

3.3. Análise da assiduidade e papel da ludoteca

Tendo em consideração o objectivo do presente estudo, que se prende com a relevância da Ludoteca e a sua contribuição no desenvolvimento infantil, nomeadamente nas vivências que proporciona e ao papel das actividades lúdico-pedagógicas como técnica de trabalho, é inevitável indagar qual a frequência das crianças ao respectivo equipamento.

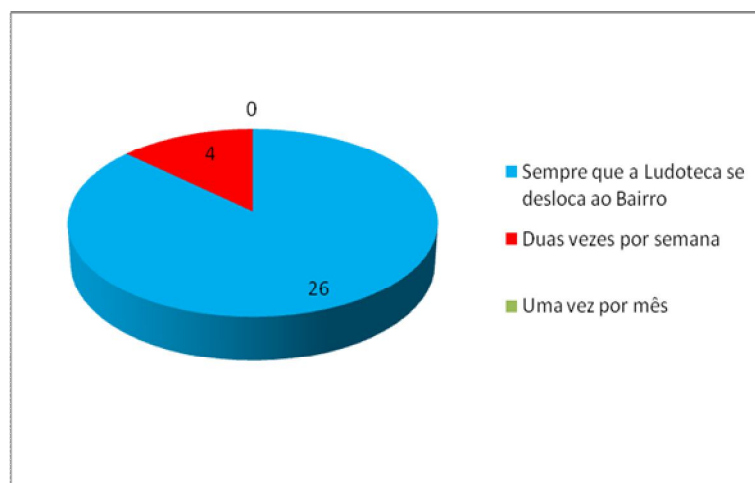


Figura 6 – Frequência à Ludoteca

Tal como expresso no gráfico, a maioria das crianças (26 crianças) frequenta assiduamente a Ludoteca, estando presentes nas suas actividades sempre que a mesma se desloca ao Bairro em questão. Aliás, destas crianças, nenhuma diz frequentar este equipamento apenas uma vez por semana. Assim, reconhecemos que a resposta das crianças é válida no que se refere ao reconhecimento da importância da Ludoteca no terreno e nas suas vivências.

Dados os objectivos da intervenção levada a cabo pela Ludoteca, os sentimentos das crianças relativamente ao equipamento em questão, priorizando os motivos que as levam a gostar da Ludoteca, bem como a forma como sentem a mesma relativamente ao Bairro.

A primeira questão com este intuito adquire particular relevância, porque não podemos esquecer que se encontra inserida num contexto particular e intrinsecamente relacionada com o Bairro.



Figura 7 - Importância no Bairro

Relativamente à questão “*Porque gostas de vir à Ludoteca?*”, existiam 4 possibilidades de resposta que foram consideradas as mais prováveis e adequadas à dinâmica, possibilitando simultaneamente a análise dos dados, que seria inviável com uma resposta aberta.

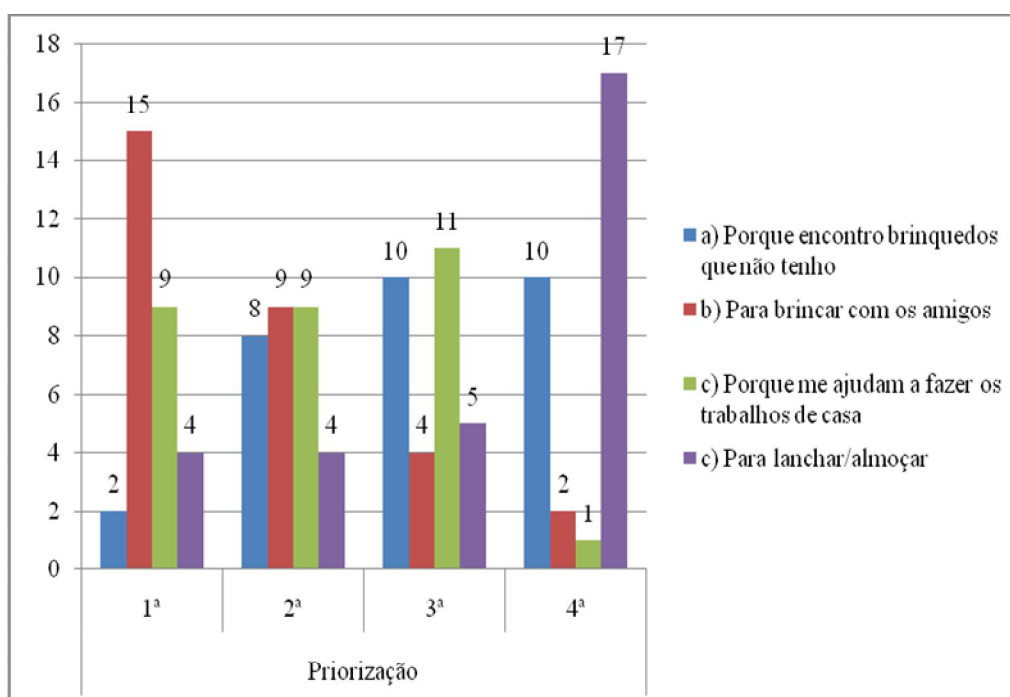


Figura 8 - Porque gostas de vir à Ludoteca?

Tal como reflectido no presente gráfico, a maioria das crianças (15 crianças) afirmou que gosta de ir ao referido equipamento para “*brincar com os amigos*”, seguindo-se como motivo priorizado a resposta “*porque me ajudam a fazer os trabalhos de casa*”.

Como ultima prioridade surge “*para lanchar/almoçar*”, seguindo-se depois “*porque encontro brinquedos que não tenho*”. Contudo, o facto de as refeições não serem priorizadas pelas crianças, não invalida a importância que esta actividade representa no quotidiano destas crianças e da própria pedagogia da Ludoteca.

Os técnicos que se dedicam à intervenção na Ludoteca, constituem-se como parte integrante na realização das actividades com as crianças e jovens, mas também na articulação com a comunidade e na percepção que as crianças constroem sobre este equipamento. Neste sentido, são também alvo de avaliação no âmbito dos vínculos afectivos estabelecidos com o decorrer do tempo.

Assim, perguntou-se no inquérito o que achavam as crianças dos profissionais com quem lidam regularmente, obtendo-se resultados bastante positivos, já que 29 das 30 crianças reconheceram estas figuras de referência como “*muito simpáticas*”, como se pode verificar no gráfico seguinte.



Figura 9 – Empatia com os técnicos da Ludoteca

Estes resultados indicam já a totalidade em que os inquiridos afirmam que o sentimento é recíproco, ou seja, que respondem que também os técnicos da Ludoteca gostam deles, tal como patente na tabela das respostas abertas.

Procurando definir as razões fulcrais para que as crianças frequentem, assiduamente, a Ludoteca, o mesmo foi-lhes perguntado sem que lhes fosse

limitada a resposta (questão 5.1. do inquérito). Na análise das respostas, pudemos verificar que, apesar da possibilidade de se expressarem livremente, as respostas recaíram sobre três possibilidades, maioritariamente: “*brincar*”, “*brinquedos*”, “*fazer actividades*”. De ressaltar que a partir dos 10 anos, as crianças consciencializam-se que as “brincadeiras” são, na realidade actividades planeadas, ainda que com um forte carácter lúdico, e não apenas a brincar sem objectivos.

Tal como anteriormente, numa estrutura de resposta aberta, as crianças foram inquiridas sobre os motivos para considerarem importante a permanência da Ludoteca no seu Bairro, tendo demonstrado que consideram este equipamento extremamente importante para proporcionar a existência de um espaço de brincadeira e no qual podem contactar com outras crianças e adultos.

Neste sentido, é possível aferir que os menores inquiridos referem, maioritariamente, o carácter lúdico deste equipamento, sendo que existem 11 referências directas ao “*brincar*” (“*para os meninos poderem brincar*”; “*Para eu brincar*”). Contudo, a intervenção pedagógica levada a cabo pela Ludoteca é, igualmente, perceptível e valorizada pela sua população alvo, que refere que este espaço é importante no Bairro estudado “*para os meninos lá prender coisas*”, “*porque ajudam as crianças a escrever e ler*”. Nos 30 inquéritos realizados, encontram-se 6 referências expressas para a aprendizagem na Ludoteca.

Nas respostas apresentadas, é possível constatar uma estreita ligação entre todas as actividades lúdicas e pedagógicas e o processo de socialização que as crianças sofrem, tanto ao nível dos seus pares como dos adultos. Na grande maioria das afirmações, são recorrentes as alusões aos momentos partilhados com os seus amigos “*Porque gosto de brincar com os amigos*”, “*Porque são os meus amigos*”, “*Porque podemos ler jogar desenhar fazer amigos*”. Relativamente ao processo de socialização com os adultos, são referidas como figuras que influenciam a assiduidade ao equipamento os seus técnicos, “*porque está a Laura a Amita a Vera e brinco e faço desenhos e jogos*”.

Ainda nesta questão é possível aferir que é perceptível para a maioria das crianças o papel de intervenção social da Ludoteca para o Bairro e seus habitantes, nomeadamente no seu carácter de auxílio e de distribuidor de alimentação para os seus utentes *“Para brincar, pintar, lanchar”, “Porque ajudam as pessoas e porque fazem coisas divertidas para qualquer pessoa”, “Os meninos vem para aqui brincar e lanchar e almoçar”*.

Procurando avaliar o impacto das dinâmicas de actividades desenvolvidas com os menores que frequentavam a Ludoteca à data, foram indagados sobre as suas preferências e razões para as suas escolhas. Nestas, mais uma vez, é recorrente a menção a actividades lúdico-pedagógicas e à percepção das Ludotecas enquanto espaço que permite a sua socialização com os amigos, num contexto protegido e orientado.

Procurando verificar a percepção que as crianças têm dos técnicos da Ludoteca em relação a si mesmos, apenas um dos menores indagados considerou que os profissionais poderiam não gostar de si, sendo que os restantes foram unânimes em afirmar que os técnicos gostavam de si.

Procurando dar voz ao espírito crítico dos verdadeiros utilizadores deste equipamento, as crianças foram questionadas sobre as mudanças que introduziriam na Ludoteca. Enquanto resposta, a maioria afirmou que não mudaria nenhum aspecto da Ludoteca (15 das respostas foram nesse sentido). As respostas da outra metade dividem-se entre mudar características físicas da própria Ludoteca (*“Maior ainda”, “Gostava que ela fosse mais grande”; “E para mudar a mesa, televisão, janela, aquecedor”; “Eu mudaria na Ludoteca o quarto e a casa de banho”; “O televesão a mesa do computador e o aquecedor. Obrigado”*) e as suas actividades (*“Ir à praia quando não temos aulas”; “Mandava sempre arrumar os brinquedos”; “Mandaria que não se andacei à bolha e que não se portacem mal”; “Como as crianças portam-se”*).

3.4. Entrevista

Freitas (2002, p.29, citado por Benedet, 2007) “na entrevista é o sujeito que se expressa, mas sua voz carrega o tom de outras vozes, reflectindo a realidade do seu grupo, género, etnia, classe, momento histórico e social” (Freitas, 2002, p. 29).

Dos objectivos referidos no capítulo anterior e pela análise das entrevistas foram estabelecidas categorizações, perante as unidades de registo. Para além disso, foram ainda estabelecidas unidades de contexto que definem a primeira entrevistada com código E1 e a segunda com o código E2.

Dividiram-se, ainda, estas categorias em subcategorias de modo a permitir uma análise mais completa, seguindo também os objectivos iniciais do estudo referidos no capítulo I. Desta forma, codificaram-se as respostas dadas pelas entrevistadas. Tal como refere Bardin “a codificação é o processo pelo qual os dados brutos são agregados em unidades, as quais permitem uma descrição exacta das características pertinentes do conteúdo” (pp.103 -104).

Deste processo, surgiram Quadros de Apresentação de Dados, mencionados abaixo, como meio de sistematização.

Quadro nº 2 - Categorização das Entrevistas

Objectivos	Categorias	Subcategorias
1. Saber se a Ludoteca contribui para uma maior taxa de ocupação dos tempos livres de uma forma saudável: i. Perceber se a Ludoteca se constitui como mais valia para a comunidade ii. Saber se existe um	1-Importância da Ludoteca	R1. Ocupação tempos livres
	2- Avaliação	R2. Prevenção de comportamentos desviantes
	3- Actividades realizadas	R3.Avaliação Positiva
	4- Relação com a	

resultado que vá ao encontro das necessidades das crianças	comunidade	R4. Relação com a comunidade
	5- Facilitadora	R5.Importância do jogo
	6- Sugestões	R6. Frequência no Bairro
	7-Importância do jogo	R7. Mediação com parceiros
	8 - Cidadania	R8. Estratégias de intervenção R9. Veículo de Socialização

Assim, apresenta-se a seguir o quadro com a correspondência entre as categorias, as subcategorias, as unidades de registo e as respectivas unidades de contexto. Com estes paralelismos procura-se encontrar o caminho para o paradigma interpretativo.

Quadro nº 3 - Categorização e respostas das entrevistas

CATEGORIAS	UNIDADES DE REGISTO	UNIDADES DE CONTEXTO
1. Importância da Ludoteca	“Sim, considero, porque muitas vezes as crianças vêm da escola, não têm onde ficar e em vez de ficarem na rua vão para a Ludoteca” (R2)	E1

	“(…) é mais um espaço onde as crianças podem estar” (R1)	E2
	“Como um centro lúdico. Um centro para crianças” (R2)	E1
	“Em vez das crianças estarem (…) a roubar estão sempre, lá, na Ludoteca a brincar, a fazer os trabalhos de casa” (R2)	E1
	“(…) porque ocupa dos miúdos nos seus tempos livres” (R1)	E2
	“E os miúdos gostam!” (R3)	E1
	“(…)é bem vista pelas pessoas do Bairro (…)” (R4)	E1
	“É vista com bons olhos (…) foi uma mais-valia para nós.” (R3)	E2
	“Gosto de ver o trabalho delas e das crianças” (R4)	E1
	“Costumo ir lá muitas vezes” (R4)	E1
	“os técnicos estão em contacto com a escola” (R4)	E2
	“há contacto com as escolas, com os pais, com os técnicos da Ludoteca com os professores” (R4)	E2
2. Actividades Realizadas	“Vejo-os brincar, a jogar, a desenhar, a fazer teatro, a comer, a fazer os trabalhos	E1

	de casa". (R4)	
3. Relação com a comunidade	"Podiam vir mais vezes ao bairro. Em vez de só três vezes por semana, cinco vezes por semana" (R6)	E1
4. Facilitadora	"Mais pais a aproximarem-se, a estarem mais envolvidos nas actividades. Acho que mais contacto com os pais, com as escolas, com a comunidade" (R7)	E1
6. Sugestões	"(...) há contacto com as escolas, com os pais, com os técnicos da Ludoteca, com os professores, mas acho que deveria haver mais" (R7)	E2
7. Importância das actividades lúdico-pedagógicas	(...) "é através do jogo que elas desenvolvem as capacidades". (R5)	E2
	(...) "é através do jogo que as crianças se desenvolvem". (R5)	E1
	(...) "e é com jogos que os técnicos fazem as crianças começarem a aprender alguma coisa". (R8)	E2
	"Acho que o jogo é essencial para o desenvolvimento da criança". (R9)	E2
	(...) "acho que com o jogo, nós, aprendemos tudo. A partilha, a solidariedade, a harmonia, o convívio com os outros miúdos, o aprender a colaborar uns com os outros"	E2

	(...) “tudo isto também envolve a criança com outras crianças. E a criança fica mais enriquecida, obviamente”. (R9)	
8. Cidadania	“regras”(…) “o convívio entre todas as crianças, a partilha, a solidariedade” (…)	E2
	“integração na sociedade, a socialização”(…) “educação”. (R9)	E1

A motivação das adultas entrevistadas, ainda que não globalizável, é já por si, um indicador da apreciação que os encarregados de educação fazem do equipamento onde vão os seus filhos, a Ludoteca, e por conseguinte, da própria comunidade em que está integrada. Esta resposta social é vista como uma alternativa à rua (1.R1. E1; 1. R2. E2), percepcionada também como estratégia de prevenção primária de comportamentos desviantes, daí que surjam afirmações como *‘em vez de estarem a roubar estão sempre lá’, ‘porque ocupa os miúdos nos seus tempos livres’* (1.R1).

Este facto, aliado à avaliação positiva que é verbalizada, quer no ponto de vista das crianças (*‘e os miúdos gostam’* 2.R3), quer da perspectiva da mãe (*‘gosto de ver o trabalho delas e das crianças’* 2.R4)), quer da própria comunidade (*‘é bem vista pelas pessoas do Bairro’* (2. R4), mostra que a Ludoteca será um equipamento que se consegue imiscuir na sua envolvente externa e provocar um impacto, que cremos positivo.

Este impacto acresce na relação que os técnicos e a Ludoteca conseguem estabelecer com os seus parceiros mais directos, numa relação interligada entre os vários sistemas (*‘há contacto com as escolas, com os pais, com os técnicos, com os professores’*, 5. R4), que transparece para as entrevistadas.

Este processo de visibilidade consegue-se, em grande parte, pela promoção das actividades lúdico pedagógicas que representam a principal estratégia de intervenção da Ludoteca na obtenção dos seus objectivos, que fica particularmente enfatizada com as verbalizações sobre o jogo (*‘é através do jogo que as crianças se desenvolvem’* 7.R5; *‘é com os jogos que os técnicos fazem as crianças começarem a aprender alguma coisa’*, 7.R8).

O que nos introduz um importante critério analisado nesta investigação, a socialização das crianças, que é também reforçada nestas entrevistas por esta via. Como afirma Woolf (1971) citado na revisão bibliográfica *‘o começo da socialização engloba o dar significado social às acções da criança’*, e de acordo com a citação da segunda entrevistada, bastante explícita, que no seu senso comum diz *‘que é com o jogo que aprendemos tudo, a partilha, a solidariedade, a harmonia, o convívio com os outros miúdos, o aprender a colaborar uns com os outros’* (7.R9). É através deste processo de integração de regras e valores, de cidadania (*‘integração na sociedade, a socialização’* (...)) *‘educação’*, 8.R9) que se começa a iniciar a socialização.

3.5. Observação

Na tentativa de perceber o papel da Ludoteca na socialização, nomeadamente através das actividades lúdico-pedagógicas realizadas com as crianças, utilizou-se ainda a Observação em contexto natural como metodologia. Neste sentido, apresentam-se em seguida os indicadores de análise deste instrumento

Quadro n.º 3 – Indicadores de análise

Objectivo	Comportamentos a observar	Descrição das Observações	Inferências
Registar o comportamento dos utentes da Ludoteca	Dinâmicas quotidianas Aquisição de regras	A criança “E” entra na Ludoteca de mochila às costas, diz “boa tarde” e dá dois beijinhos a cada uma das técnicas. De seguida tira a mochila das costas e arruma-a em cima do sofá de entrada. Dirige-se ao	1. ‘E’ cumpre regras adquiridas

Registrar o envolvimento das crianças em actividades propostas pelos seus pares	Capacidade de inter-relação entre pares e técnicos	<p>“quarto” dos jogos e dos brinquedos.</p> <p>Volta-se para trás e pergunta a uma das técnicas se pode organizar um teatro com os outros meninos. A técnica responde “sim” e este chama os colegas para que possam combinar o que irão representar. Após uma breve conversa iniciam a escolha dos “adereços” à disposição na Ludoteca.</p> <p>As crianças “A”, “B” e “C” voluntariaram-se imediatamente para acompanhar a criança “E”. O “D” mostra-se um pouco mais reticente em segui-los, mas impulsionado pelos restantes participantes acaba por integrar o ensaio para o teatro.</p>	<p>2. ‘E’ mostra capacidade de relacionamento</p> <p>3. ‘A’, ‘B’, ‘C’ mostram capacidade de relacionamento e proactividade, revelando empenho e entusiasmo</p> <p>4. A criança “E” mostrou iniciativa</p>
	Proactividade	<p>A criança “E” pede para ensaiar a dramatização com os amigos em privado para posteriormente apresentarem a “peça” a todos os que estavam na Ludoteca.</p>	<p>5. ‘D’ mostra que está á vontade nas dinâmicas da Ludoteca, para abandonar a actividade</p>
	Participação activa nas actividades	<p>A criança “D” acaba por abandonar o ensaio e decide esperar para assistir ao espectáculo dos amigos.</p> <p>Durante o ensaio ouvem-se risos, gargalhadas, diálogos com entoações mais elevadas que a criança “E” manda calar tudo e resolve reorganizando o grupo. Algum silêncio por momentos...</p> <p>O teatro tem início. O “A” e o “B” mostram-se nervosos e agitados. A criança “C” desempenha o seu papel com empenho, respeitando o que foi feito no ensaio e as indicações da criança “E”. A criança “E” representa e no final pedem aos restantes participantes que</p>	<p>6. A criança “D” revelou insegurança.</p> <p>7. ‘A’ mostra relação entre a Ludoteca e os pais/comunidade</p>

		<p>agradeçam ao “público”.</p> <p>A criança ‘A’ sugere que seja feita uma apresentação do teatro aos pais.</p>	
--	--	--	--

Da observação efectuada, que contemplou 5 indivíduos, ou seja, crianças frequentadoras da Ludoteca em actividade, podemos verificar que estas se movem com naturalidade dentro do referido equipamento, demonstrando familiaridade com os técnicos em intervenção ((...) *diz ‘boa tarde’ e dá dois beijinhos a cada uma das técnicas*), com o espaço (*‘a criança ‘D’ acaba por abandonar o ensaio e decide esperar para assistir ao espectáculo dos amigos*), e uns com os outros (*‘a técnica responde ‘sim’ e este chama os colegas para que possam combinar o que irão representar. Após uma breve conversa iniciam a escolha dos adereço à disposição na Ludoteca*).

Desta forma, confirma-se o envolvimento das crianças nas actividades lúdico-pedagógicas, que surgem de modo imediato e até pró-activo, hábito das rotinas promovidas pela Ludoteca. Neste caso específico, propõe-se um jogo de dramatização que engloba algumas variáveis que se consideram importantes no desenvolvimento das crianças, como os valores da partilha, o relacionamento interpessoal, o cumprimento de regras, o uso da criatividade. Como afirma Bateson, citado por Neto (2003, p.229)” o jogo representa uma forma básica das relações humanos’, afirmando-se como um campo de experimentação mais importante da metacomunicação, que implica regras, tal como afirma Huizinga (1990, p.14).

De enfatizar o facto da criança A sugerir uma apresentação pública, direccionada aos pais, que interpretamos como um indicador da relação que a Ludoteca estabelece com os familiares e a comunidade do Bairro onde se encontra inserida.

Capítulo 4

Discussão e reflexão

Após uma cuidada reflexão da pesquisa bibliográfica efectuada sobre o conceito, modelos e funções teóricas das Ludotecas, apresentou-se como fulcral e imperativa cruzar estes conhecimentos com os ensinamentos provenientes da experiência no terreno.

Começa aqui a desenhar-se a importância da Ludoteca junto da sua população alvo e junto da envolvente externa em que se encontra. Como é sabido, as desigualdades sociais que se registam na sociedade, influenciam os padrões de cidadania. Foi neste princípio que surgiu a Ludoteca em causa neste estudo, e a população alvo em questão, habitantes de um bairro degradado, tido como um gueto étnico e desfavorecido a nível socioeconómico.

Este cruzamento, permite-nos determinar como este equipamento social se constitui como espaço físico e humano facilitador do processo de socialização e aprendizagem formal e informal. Simultaneamente, facultados potenciadores de discussão sobre como as questões culturais e étnicas condicionam o modo de funcionamento e organização da Ludoteca.

Como Dubar afirmou (1997), a socialização incorpora as disposições sociais vindas, não somente da família e da classe de origem, mas também do conjunto dos sistemas de acção com os quais o indivíduo se cruzou no decorrer da sua existência. Neste sentido considera-se que a Ludoteca representa um sistema importante neste conjunto processual, exterior à família e ao “background” de origem, mas relacionado com estes, numa dialéctica dinâmica de influências.

Tal como referido anteriormente, “o começo da socialização engloba o dar significado às acções da criança” (Richards, 1983; p. 125), pelo que a observação do funcionamento da Ludoteca provou que esta procura estimular a autonomização na escolha das brincadeiras, ao mesmo tempo que propõe actividades orientadas para a transmissão de conhecimentos ou rotinas de interacção com os outros. Actividades como a apresentação da peça de teatro inventada e ensaiada pelos menores, explanada na grelha de observação natural e directa, são momentos fulcrais para este objectivo, para fomentar as relações pessoais e para que se possam adequar as mesmas aos contextos em que estão inseridos.

Aceitando o pressuposto de Mead (1934) da semelhança do processo de socialização ao jogo, faz parte das rotinas da Ludoteca recorrer a estes entretenimentos, tal como notório nas respostas indicadas nos inquéritos e questionários (conhecidos ou cujos conteúdos, regras e objectivos são criados pelos técnicos), com intuito específico de transmitir um conhecimento ou que criem padrões de relacionamento entre pares saudáveis e adequados.

De acordo com os dados recolhidos através da análise metodológica, verifica-se que a Ludoteca se apresenta como agente de alteração à realidade supra-apresentada por Formosinho (1996, p.9). Como referenciado pelas crianças a quem foi aplicado o inquérito, neste equipamento é realizado uma intervenção no sentido de colmatar falhas ao nível da sua educação, uma vez que, não se sobrepondo às respectivas escolas, a Ludoteca proporciona um espaço de estudo e ensino (“Para brincar e aprender”; “Para os meninos brincarem e estudarem e jogarem muitos jogos”; “Porque ajudam às crianças a aprender”; “Porque ajudam as crianças a escrever e a ler”), ainda que, como expresso no gráfico n.º 5, todos os menores que frequentam a Ludoteca estejam integrados em equipamentos escolares.

De igual modo, a Observação Natural e Directa levada a cabo, possibilita a constatação que este é um espaço que estimula a participação de cada uma das crianças na construção de conhecimentos, da sua vida e dos contextos em que estão inseridas. De tal, é exemplo a autonomia que lhes é atribuída para a produção de uma peça de teatro, na qual podem criar e escolher os papéis que representam (“chama os colegas para que possam combinar o que irão representar. Após uma breve conversa iniciam a escolha dos adereços à disposição na Ludoteca”).

De igual modo, esta dramatização e o livre acesso a brinquedos, permite trabalhar para alterar a imagem da sociedade apresentada por Setton (2002), quando este afirma que a produção de bens culturais, a circulação da informação e recursos nem sempre estão disponíveis a todas as crianças. Contudo, esta realidade que se procura transformar, é perceptível pelas próprias crianças (“...porque há brinquedos que não tenho”, “Porque no nosso Bairro há muitas crianças que têm falta de brinquedos”), que encontram neste

equipamento o espaço privilegiado para a colmatação das suas necessidades a estes níveis.

Se tivermos em atenção as afirmações de Palacios (1995), referidas na Reflexão Bibliográfica, podemos verificar que a Ludoteca apresenta “processos efectivos de socialização”, pois são recorrentes as referências ao papel dos amigos (“Porque estão cá os meus amigos...”; “Porque posso brincar com os meus amigos”; “Porque gosto de estar com os meus amigos”) e à relação estabelecida com os técnicos (“Porque tenho com quem falar e conversar e também é rifixe!!!!”; “Porque gosto da Laura e da Vera e da Anita”; “Porque está a Laura e a Anita...”; “ (...) diz ‘boa tarde’ e dá dois beijinhos a cada uma das técnicas”) enquanto factores de assiduidade ao equipamento. Nas próprias dinâmicas de funcionamento e rotinas diárias da Ludoteca, é perceptível que as relações estabelecidas entre pares e com os adultos se baseiam em muito no afecto, o qual surge como factor determinante para a continuidade da frequência nas suas actividades e no fortalecer do sentimento de pertença a este espaço, o qual se reflecte na familiaridade com que escolhem brinquedos (“Após uma breve conversa iniciam a escolha dos adereços à disposição na Ludoteca”), actividades e deambulam pelo seu espaço físico.

Estabelecendo um paralelismo entre o aferido com a análise da questão número 3 do inquérito apresentado às crianças que frequentavam a Ludoteca, o gráfico n.º 4 do presente estudo, e as afirmações do investigador Machado (1994, pp. 111-114) supra-referidas, podemos adoptar a expressão “novos luso - africanos”, pois é possível aferir que a larga maioria dos menores fixados no Bairro em questão são filhos de imigrantes ou até mesmo, na maioria dos casos, netos dos imigrantes que se deslocaram das ilhas de Cabo Verde e se fixaram na periferia da capital portuguesa. Ainda que se verifique um intervalo de duas gerações dos oriundos da terra da Morabeza para a população que agora é frequentadora da Ludoteca, é notório que há uma manutenção e transversalidade das tradições, crenças e costumes dos avós, para os pais e, posteriormente, para os netos.

Numa percepção generalizada da realidade com a qual o investigador se debruça no Bairro referenciado, podemos comprovar as conclusões de Santos

(1997, p. 47) sobre a preponderância do papel da progenitora enquanto figura de referência, cuidadora e transmissora de afecto e valores para as crianças pertencentes à cultura de Cabo Verde. O presente facto é de tal modo perceptível que, através das entrevistas aplicadas a mães, podemos concluir que são estas que, realmente, se responsabilizam pelas crianças e possuem uma maior consciência das necessidades dos seus filhos, paralelamente aos riscos aos quais os mesmos estão expostos.

Tendo em consideração as definições apresentadas dos diferentes modelos possíveis de Ludotecas, explanadas por Solé (2000) e Chiarotto (1991) podemos aferir que o equipamento no qual foi realizado a presente investigação se apresenta como seguidor do modelo Latino, pois na sua implementação destina-se a crianças de ambientes familiares carenciados, às quais é facultado o acesso a actividades lúdicas com objectivos pedagógicos, sob a orientação de especialistas.

No que concerne a sua tipologia, e tendo em consideração as definições anteriormente partilhadas, a Ludoteca alvo de estudo insere-se nas ludotecas itinerantes, pelo seu carácter de resposta diferencial a diferentes Bairros na zona periférica de Lisboa, em sistemas rotativos.

Ainda que tenha sido esta a inicial tipologia idealizada, a Ludoteca tem vindo a sofrer alterações na sua génese para que lhe seja possível corresponder às necessidades identificadas na população junto da qual intervém. Neste sentido, e dada a consciência que as crianças com as quais interage são um veículo para o desenvolvimento da cultura e dos aspectos sociais em que se inserem, a ludoteca tem vindo a adoptar características das Ludotecas Comunitárias.

De igual modo, tem ainda características identificadas nas Ludotecas para Crianças com Necessidades Educativas Especiais, pois são ainda consideráveis as circunstâncias que tornam imperativo que tanto as metodologias de intervenção, como os objectos que a levam a cabo, como os próprios cuidados básicos sejam alterados e/ou reforçados para dar resposta adequada às crianças, cujas características assim o determinam. Quando se verifica a frequência assídua de crianças com algum tipo de especificidade, os

técnicos da ludoteca intervêm ainda junto dos seus encarregados de educação, pois procuram auxiliá-los na descoberta de momentos lúdicos que possam partilhar com os menores e que vão ao encontro das suas características e que possam mesmo ajudá-los a ultrapassar as dificuldades identificadas.

Uma das premissas angulares no início da presente investigação, era determinar quais os objectivos e funções da presente ludoteca, de modo a aferir se estes se correlacionam com os identificados pelos autores que instigaram a difusão desta metodologia de intervenção social.

Pelas conclusões passíveis de apreciar com a recolha de dados aplicada, a ludoteca alvo de estudo, corresponde às identificadas pelos autores referenciados na Reflexão Bibliográfica, pois foi possível observar que esta se apresenta como uma estrutura organizada para propiciar às crianças que a frequentam um local que fomenta o seu desenvolvimento cognitivo e social através de actividades lúdico-pedagógicas livres e orientados (Machado, 2005).

A dimensão educativa referenciada por Machado (referenciado na Reflexão Bibliográfica) que é identificada pelas crianças (“Porque ajudam as crianças a escrever e a ler”; “Porque aqui as crianças aprendem muitas coisas”) e pelos adultos entrevistados (“...os técnicos estão em contacto com a escola”; “Vejo-os a brincar, a jogar, a desenhar, a fazer teatro, a comer, a fazer os trabalhos de casa”).

A mesma autora identifica um dos paradigmas essenciais para o sucesso da mediação realizada conjuntamente com a criança ao declarar que “...a actividade lúdica enriquece o tecido afectivo da criança” (Vial, 1987). Nos inquéritos aplicados são recorrentes referências afectivas verbalizadas pelas crianças, como a referência aos “amigos”, à importância da presença das técnicas; na observação quotidiana é perceptível as dinâmicas que o mesmo demonstram, como o cumprimentar as técnicas familiarmente no momento em que entram na ludoteca. Assim, é possível aferir que o possibilitar brincadeiras livres naquele espaço e o fomentar actividades lúdico-pedagógicas orientadas, permite às crianças estabelecer relações com outros, pares ou adultos, apreendendo assim padrões relacionais adequadas ao meio social em que se integram.

Na reflexão bibliográfica levada a cabo para a elaboração desta investigação, foi possível identificar 8 funções essenciais que as Ludotecas, internacionalmente, podem adoptar. Ainda que na maioria destas, se procure responder a uma das funções, a Ludoteca alvo do estudo cumpre cinco das supra identificadas.

No que concerne à sua função pedagógica, a mesma é facilmente identificada pelas crianças, famílias e comunidade em geral, nomeadamente pelo reconhecimento do esforço dos seus técnicos do apoio para realização dos trabalhos de casa, no ensinar a ler e a escrever e nas próprias actividades que realizam com o intuito de ensinarem conhecimentos formais e sociais.

A função social, identificada por Solé (1992), pode não ser tão facilmente identificada pelas crianças, mas é-o pelos seus agregados, que identificam este espaço como uma alternativa à rua e à iniciação em comportamentos desviantes ou desadequados. Simultaneamente, possibilita um colmatar das diferenças sociais, ao possibilitar o acesso a brinquedos e actividades nem sempre de fácil acesso.

“Jogando ou brincando em grupo aprendem a respeitar, a ajudar, a receber, a receber ajuda, a cooperar e a compreender os outros” (Solé, 1992; p.42), sendo esta função (comunitária) das mais referidas pelas próprias crianças, que recorrentemente identificam como ponto positivo da Ludoteca, o seu carácter de ajuda aos outros e de momento de interacção com os amigos.

Tal como já foi explanado, o carácter de intervenção da Ludoteca nem sempre é explícito, podendo até não ser perceptível para as pessoas que da mesma usufruem. Ao longo da permanência deste equipamento no respectivo Bairro, e tal como foi possível inferir nos dias de investigação realizados, foram frequentes os momentos de debate com adultos que se aproximavam, adultos cujos educandos frequentavam as actividades e com as próprias crianças, sobre diversos temas, possibilitando inúmeros momentos de formação não formal. Estes momentos formativos, fomentavam momentos de partilha comunitária, que possibilitavam a criação de uma rede social e a integração da ludoteca e dos seus técnicos no seio de uma comunidade, por definição, fechada sobre si mesma.

Um dos pontos fulcrais que esta investigação procurou confirmar, foi até que ponto a Ludoteca é pertinente e necessária na sociedade portuguesa, cujas alterações são cada vez mais profundas, recorrentes e constantes.

Ainda que para leigos nos intuitos da Ludoteca possam descurar a importância dos jogos no desenvolvimento e socialização das crianças, tem-se mostrado efectivamente determinante para os menores, os momentos lúdicos que lhes são proporcionados para uma mais célere e eficaz aquisição de competências aos mais diversos níveis, desde conhecimentos formais (como ler e escrever) a informais (como comportamentos sociais, hábitos alimentares, entre outros).

Segundo Piaget (1978), não se pode negar a importância psicopedagógica dos jogos, segundo as formas de exercício, símbolo e regra. Neste processo, vão-se deixando cair desigualdades, aliás, como já citado, 'A Educação é a chave para erradicar a pobreza' (UNICEF). Imaginando que esta situação se verifica, assistimos às actividades lúdico pedagógicas como veículo não só de socialização das crianças, mas também de relação com a comunidade, num projecto de formação informal. Aqui se mede o impacto da Ludoteca.

4.1 Limitações do estudo

Neste item considera-se pertinente analisar várias áreas abordadas ao longo do estudo apresentado. Relativamente à recolha de dados é de referir que se o método de recolha de informação, falando-se primordialmente dos inquéritos, poderia ter sido adequado às diferentes idades contempladas pela Ludoteca e respectivas competências cognitivas, uma vez, que algumas questões colocadas, nomeadamente nas abertas, implicam um acto reflexivo e um julgamento de satisfação, dificilmente acessível a crianças novas. Outra situação a ter em atenção refere-se ao hiato verificado entre as crianças em idade escolar e aquelas ainda sem acesso a determinadas aprendizagens, que poderá ter tido implicações nos resultados apresentados.

No que concerne à aplicação das entrevistas seria pertinente ter equacionado a perspectiva de um progenitor para verificar a validade da opinião partilhada pelas mães inquiridas.

Da mesma forma, realizar outra observação, abrangendo outras crianças e outros espaços da Ludoteca, separando interior de exterior, ou a aplicação intencional de determinada actividade, ajudaria a complementar os dados obtidos e a enriquecer a categorização e a respectiva análise dos dados obtidos, corroborando mais firmemente as conclusões alcançadas.

Como limitação, quer da realização das entrevistas, quer da observação em si, surgem também as características físicas e arquitectónicas da Ludoteca. No primeiro caso, porque não assegurou a total confidencialidade e sigilo, ainda que consentido pelas próprias. No que se refere à observação, tida como natural e directa, não deixou de ter presente o observador, num espaço reduzido, cuja marca da presença era incontornável. Aqui, favoreceu o facto da investigadora ser uma figura de referência e conhecida das crianças da Ludoteca.

4.2. Limitações detectadas na ludoteca

No processo de reflexão sobre o estudo, considerou-se pertinente acrescentar algumas breves referências a limitações detectadas ao longo do estudo, referentes à própria intervenção desta.

Assim, são de citar as condições meteorológicas como factor que influencia a intervenção, já que quando chove todos os utentes têm que ficar dentro da Ludoteca, limitando muito o tipo de actividades que se podem realizar, bem como, a distribuição das refeições, que é normalmente feita no exterior. Do mesmo modo, também o contacto com as populações que habitualmente se deslocam nas redondezas fica mais condicionado.

Neste nível, é de acrescentar que tratando-se de um equipamento itinerante, que chega de manhã ao Bairro e sai ao final da tarde, que nem sempre pode ser localizado no mesmo sítio exacto, por exemplo, devido ao

estacionamento indevido de carros no local habitual de localização da Ludoteca. No sentido, de colmatar esta situação, é regular falar com a comunidade de véspera para evitar que estacionem neste local.

Do mesmo modo, é de referir, como ponto positivo, que uma das funcionárias deste equipamento pertence ao Bairro, e coincide na sua etnia, falando inclusivamente o crioulo, língua muito comum nestas crianças e respectivas famílias. Por oposição, as lacunas da investigadora a este nível e dos restantes funcionários pode revelar-se um constrangimento, já que o que se verifica é que todas as crianças falam o português, mas também fazem uso do crioulo, principalmente na relação entre os pares.

No que concerne à relação da Ludoteca com os restantes parceiros, como sugerido por uma das entrevistadas, considera-se que poderá ser intensificado e alargado mais ainda, já que é visto como uma mais-valia por todos, incluindo pela equipa em trabalho na Ludoteca. Esta pertinência advém claramente dos objectivos a que a Ludoteca se propõe.

4.3. Propostas

Congregando a reflexão bibliográfica, a recolha de dados realizada e a triangulação de conhecimentos, é-nos agora possível partir para uma reflexão mais profunda, assertiva e adequada da realidade sobre a qual a ludoteca intervém.

Antes de mais, e contrariamente ao que o senso comum identifica como correcto, a Ludoteca não se propõe a intervir apenas junto das crianças que acorrem às suas actividades e espaço, mas igualmente a toda a comunidade de que estas fazem parte. Procura, através do que transmite a estes infantes, contribuir para aperfeiçoar dinâmicas sociais.

Contudo, e apesar de ser notório o esforço que tem sido feito para tornar estes propósitos cada vez mais uma realidade e não apenas um objectivo, podemos conjecturar algumas propostas que poderiam tornar mais efectiva a prossecução das suas metas.

Consideramos possível melhorar a intervenção da Ludoteca se a presença da mesma no Bairro se tornasse mais frequente, pois possibilitaria aos seus técnicos estabelecer uma relação terapêutica com a população-alvo (crianças e adultos) mais fortalecida, baseada na confiança, no trabalho continuado e permanente, não interrompido. Uma das grandes lacunas no trabalho com crianças ou na alteração de posturas sociais por parte dos adultos, é a sua interrupção, a qual possibilita um retrocesso ou a adopção de uma postura permeável à intervenção.

Do mesmo modo, seria benéfico uma maior valorização e formalização da formação parental, a qual prepararia os pais para a participação mais activa na educação dos seus filhos, para a colmatação das lacunas que podem surgir no processo de integração numa sociedade maioritária, para cujo a língua, a cor e a religião podem muitas vezes ser um constrangimento. A consciencialização dos pais e/ou encarregados de educação para as mesmas, poderia prepará-los para dar resposta às indagações das crianças nesse sentido e para minimizar os sentimentos menos positivos que daí poderiam advir.

Simultaneamente, a formação parental formalizada poderia constituir-se como resposta à necessidade assumida na Lei de Promoção e Protecção de Crianças e Jovens em Perigo, com carácter preventivo e como mecanismo de alterar comportamentos diagnosticados como desadequados, uma vez que apesar de prevista como Medida de Promoção e Protecção, a Formação Parental ainda não é uma realidade abrangente na sociedade portuguesa.

Consideramos ainda, que as ludotecas se poderiam debruçar mais concertadamente sobre a importância do seu auxílio ao nível do assegurar das refeições das crianças que frequentam as suas actividades e dos respectivos agregados. Tendo consciência da dificuldade que atribuir lacunas nas rotinas familiares para garantir o acesso a uma dieta alimentar equilibrada, foi recorrente o assumir por parte das crianças e respectivas progenitoras da importância da Ludotecas para colmatar estas falhas.

Como ponto angular nas propostas de intervenção possíveis de apresentar para a Ludoteca, consideramos basilar a avaliação e reavaliação

constante dos seus objectivos e das áreas em que pode contribuir para melhorar as condições e hábitos de vida dos habitantes no Bairro, fundamentalmente através de actividades lúdico-pedagógicas. Consideramos pertinente esta constante reavaliação, uma vez que a sociedade é cada vez mais mutável, não obedecendo para tal a ritmos formais, mas sim às necessidades espontâneas que vão surgindo como resposta aos constrangimentos quotidianos e a uma aculturação notória e cada vez mais célere das sociedades urbanas.

Conclusões

Partindo do conceito e dos princípios orientadores da intervenção das Ludotecas, procurou-se neste estudo perceber se este equipamento efectiva algum tipo de impacto na comunidade em que está inserida, nomeadamente através do processo de socialização dos seus respectivos utentes.

Como defende Bettelheim (1994, p. 307) citado por Machado (1995), “brincar ajuda a desenvolver as capacidades cognitivas, a preparação social e física, tais como a coordenação corporal e a manipulação de instrumentos”. Aqui, a Ludoteca apresenta-se como um veículo privilegiado para proporcionar às crianças um espaço de actividade lúdica, aliciante e essencial ao desenvolvimento na infância. Este equipamento encontra-se organizado em função dessa actividade (equipado com brinquedos, jogos, cenários, ...), com espaços de animação, convívio, documentação, reflexão (Solé, 1979; Garon 1996; Roucous & Brougère, 1998), que permitem ocupar os tempos livres das crianças, complementando o sistema educativo tradicional. Assim, considera-se que estimula o desenvolvimento do raciocínio e capacidade de atenção da criança, desenvolve e consolida capacidades emergentes; desenvolve o pensamento divergente; facilita a resolução de problemas; favorece o equilíbrio emocional; a socialização; contribui para a aquisição da linguagem e compreensão de regras e as capacidades de coordenação.

Desta forma, este ‘brincar’ surge como uma dimensão formativa, essencial à construção da personalidade, nos seus vários níveis, social, afectivo, intelectual, fazendo das actividades lúdico-pedagógicas realizadas na Ludoteca um instrumento educativo, promotor da igualdade de oportunidades e um método de prevenção primária e secundária de comportamentos desviantes, atendendo com especial atenção ao facto da Ludoteca se encontrar num Bairro desfavorecido do concelho de Lisboa, com particulares lacunas a este nível. Falamos de crianças que trabalham neste equipamento a aquisição e cumprimento de regras, a criatividade, os mecanismos de inter-relacionamento. Mas falamos também de crianças, que vêm neste equipamento as suas necessidades alimentares suprimidas, enquanto, simultaneamente, adquirem hábitos alimentares mais saudáveis e adequados, que lhes permitem uma normalização de comportamentos a outros contextos.

Outra das referências feitas nas entrevistas prende-se com o facto de uma das mães dizer que vê as crianças a fazerem os trabalhos de casa e que a Ludoteca funciona como uma ponte mediadora entre os vários parceiros, onde se inclui também a escola. Vamos deste modo, abrindo a nossa perspectiva a uma visão macro-ecológica do impacto do jogo, das actividades lúdico-pedagógicas feitas na Ludoteca, da capacidade de criar espaços de socialização.

A Ludoteca, é então, um local favorecido para que as crianças se adaptem de forma interessante e adequada à vida social, reconhecido pela comunidade, daí que a avaliação feita seja positiva e a frequência e assiduidade das crianças inquiridas seja representativa. Da mesma forma, o estudo revela que a importância da Ludoteca é afirmada por todos os inquiridos e pelas entrevistadas, que têm uma percepção bastante favorável do seu papel.

Outra questão levantada pela investigação prende-se com a distinção das respostas nos inquéritos, consoante a idade das crianças. O que se verifica é que a partir dos 10 anos, as crianças fazem verbalizações que indiciam uma maior consciência da função da Ludoteca, quer individualmente, quer na própria comunidade, por exemplo, ao substituírem o termo ‘actividades’ em vez de ‘brincar’ e na percepção do apoio que estas dão no processo de aprendizagem (*‘porque ajudam as crianças a escrever e a ler’*, *‘porque ajudam as pessoas’*). Este facto parece corroborar a ideia referida por Santos (1997, p. 47) de que “as crianças negras tendem a ser consideradas pelos familiares como adulto, responsáveis pelos seus actos e consequências dos mesmos, desde a pré-adolescência.”.

Como se afirma na revisão bibliográfica, numa referência de Mead,(1934) a criança começa desde pequena a socializar-se, imitando os papéis desenvolvidos pelos pais e recriando esses papéis através dos gestos organizados, como por exemplo, recriar o papel desempenhado pela mãe com as suas bonecas. Esta prática social das crianças serve para que estas organizem os diferentes papéis assumidos pelos ‘outros significativos’ através de jogos, ou seja, começa a representar os gestos e hábitos mais recorrentes

das pessoas que, para si, são mais importantes e significativas. Aqui, levanta-se outra questão, que se relaciona com o facto de as entrevistadas serem mulheres e progenitoras, ainda que tenham sido indivíduos escolhidos ocasionalmente pela presença na Ludoteca, como referido na Metodologia. Este facto, aliado à ideia transmitida à investigadora de que estas progenitoras são figuras mais presentes neste equipamento, parece ir ao encontro do que foi afirmado por Santos e já referido na referência bibliográfica.

Vão-nos surgindo assim, vários critérios indiciadores do impacto deste equipamento, da sua relevância enquanto agente educativo e motivador. Importa, portanto, que socialmente seja reconhecido o valor das Ludotecas e da actividade lúdica da criança, de modo a que as vivências próprias da criança e da sua infância não sejam, ainda que involuntariamente, colocadas em causa. Pretende-se com este comentário enfatizar a pertinência do respeito pelas idiossincrasias de cada uma das crianças, e do respeito pelos valores culturais que o ambiente em que se encontram transparece, ainda que se procure uma aproximação à sociedade globalizada. Como diz Mollo-Bouver (2005, p. 14), como sujeito social, a criança participa na sua própria socialização, mas também na reprodução e na transformação da sociedade.

Novas pistas

Tendo em consideração os objectivos gerais do estudo, a revisão bibliográfica efectuada, a análise de dados e as reflexões realizadas, podemos aferir algumas questões cuja pertinência poderia ser aprofundada noutros estudos. Destas possibilidades, achamos importante destacar a influência da tipologia das actividades lúdico-pedagógicas realizadas na Ludoteca. Como sabemos, na observação esteve em evidência uma dramatização dinamizada pelas crianças, ao passo que outras foram também referidas, como o 'fazer bolos', 'fazer coisas que não faço em casa', 'pintar', 'desenhar', ou pelas mães, como 'o fazer os trabalhos de casa'. Desta forma, poderia ser interessante averiguar a influência específica na aprendizagem e na socialização de cada uma das áreas de trabalho aplicadas na Ludoteca, como metodologias de

intervenção, verificando quais as mais eficazes ou mesmo o tipo de influência que desempenha na aprendizagem.

Outra das questões colocadas, que consideramos poder representar uma mais-valia para um futuro estudo, prende-se com o papel das progenitoras na mediação da Ludoteca com a comunidade, até pelo papel que se verificou terem no processo educativo das crianças aqui em causa, já referido por outros autores, citados ao longo deste estudo. Deste modo, poderia tornar-se pertinente adequar um projecto conjunto entre crianças e os respectivos pais, aferindo-se posteriormente o efeito recíproco nos padrões comportamentais e culturais, quer dos indivíduos (poderá contribuir para um processo de aculturação? De miscigenação?), quer na própria transformação da sociedade.

Também neste âmbito, poderá surgir o efeito das regras no trabalho realizado na Ludoteca, como factor efectivo de prevenção de comportamentos desviantes e anti-sociais. Como referido em Kishimoto (1994, p.40) citando Piaget, a *'regra pressupõe a interacção de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social'*.

Mais distanciado, mas igualmente pertinente, seria indagar o papel da Ludoteca enquanto instrumento de Promoção e Protecção de Crianças, nomeadamente ao nível da respectiva Lei em causa.

“(...) ajudar ao desenvolvimento das capacidades, de destrezas, no fundo, das tais ferramentas que permitirão à criança não só escolher, mas sobretudo encontrar alternativas, se quisermos janelas abertas, portas abertas para o beco de exclusão social em que acabavam por estar.”

António Ponces de Carvalho, 2011

Referências Bibliográficas

- Amado, J. S.L. (1992). *Estudo e divulgação das práticas lúdicas* in Revista Portuguesa de Pedagogia. Faculdade de Psicologia e de Ciência da Educação da Universidade de Coimbra, XXVI, nº3.
- Azevedo. (2008). *Teses relatórios e trabalhos escolares* Lisboa: Universidade Católica Portuguesa.
- Benedet, M. C. (2007). *Brinquedoteca na escola: Entre a institucionalização do brincar e a estetização do aprender*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina.
- Bell J.. (1993). *Como realizar um projecto de investigação*, Lisboa: Gradiva.
- Bogdan, R., Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Editora.
- Borsa, J. C. (2007). O papel da escola no processo de socialização infantil. In www.psicologia.com.pt.
- Capucha, L. M. (1998). *Grupos desfavorecidos face ao emprego. Tipologias e quadros básicos de medidas recomendáveis*. Lisboa: Observatório do Emprego e Formação Profissional.
- Cardoso, A., Baptista, I., Perista, P. (2001). *Pobreza, exclusão social e transições em ciclo de vida: (re) traçando trajectórias (in) comuns em contexto europeu*, Cidades Comunidades e Territórios, n.º 2.
- Castano e Javier (1994). *Antropologia de la educación: el estudio de la transmisión – adquisición de cultura*. Madrid. Eudema.
- Casteleiro, J.; Malaca (2001). *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea*. Lisboa: Editorial Verbo / Academia das Ciências de Lisboa
- Chen, X. e French, C. (2008). *Children's social competence in cultural context*. Annual Review of Psychology, 59; 591_616
- Chiarroto, A. (1991). *Les ludothèques*. Editions du Cercle de la Libraire.
- Conti, L., Sperb T.M. *O Brinquedo de pré-escolares: um espaço de resignificação cultural*. In: Psicologia: Teoria e pesquisa [online]. Volume 17, n.º1, páginas 59-67, 2001. Recuperado em 2009, 24 de Junho, de www.scielo.br.
- Cunha, N.H.S. (2001) *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo: Vetor.
- *Dictionnaire Critique de la Sociologie*, (1982) Paris: P.U.F.

- Dinello, R. (1987). *Psychopédagogie Interculturelle* Fribourg. INCOMPLETO
- Dornbusch, S., Glasgow, K. e Chun Lin, I. (1996). The social structure of schooling. *Annual Review of Psychology*, 47; 401-29.
- Doron, R. e Parot, F. (2001) *Dicionário de Psicologia*. Lisboa: Climepsi.
- Dubar, C. (1997). *A socialização: construção das identidades sociais e profissionais* Porto: Porto Editora.
- Durkheim, E. (1922) *Education et sociologie*. Paris: Press Universitaires de France.
- Falcão, L. (2002); *Immigrant language learning – A imigração em Portugal: Relatório síntese elaborado pela DeltaConsultores – Projecto financiado pela UE no âmbito do Projecto Sócrate*. Apresentação Fevereiro 2002.
- Formosinho, J. (1996). *Modelos curriculares para a Educação de Infância*. Porto: Porto Editora.
- França Cf. L.(1992). *A Comunidade caboverdiana em Portugal*. Lisboa: Instituto de Estudos para o Desenvolvimento.
- Garon Denise, Fillion R. e. Doucet M. (1996). *El sistema ESAR: un método de análisis psicológico de los juguetes*. Alicante A.I.J.
- Garon, D. (1996). *El Sistema ESAR – Um método de analisis psicológico de los juguetes*. Madrid: Instituto Tecnológico del Juguete.
- Góis, P. (2008). *Comunidade(s) Cabo-Verdiana(a): múltiplas facetas da imigração cabo-verdiana*. Lisboa: Presidência do Conselho de Ministros e ACIDI.
- Guedes, C.I.C.S. (2003). *Ludotecas em Portugal: Retrato da situação*. Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação, Coimbra: Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação.
- Huizinga J. (1990). *Homo Ludens: o jogo como elementos da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Jaulin, R. (1979). *Jeux et Jouets – un essai d’ethnotechnologie*. Ligugé: Aubier.
- Johnson, J., Christie, J., Yawkey, T. (1999). *Play and Early Childhood Development*. New York: Addison Wesley Longman.
- Kishimoto T.M. (1994). *O Jogo e a educação infantil*. Recuperado em Julho, de www.periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745/10260p

- Leão, P. C. B. (1994). O jogo e a rotina de vida da criança. Licenciatura em Educação Especial e Reabilitação. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana UTL.
- Lewis, Oscar (1979). *Os filhos de sanchez*. Lisboa: Morais Editora.
- Machado, D. M. P. P. (2005); *A ludoteca como complemento educativo no desenvolvimento pessoal e social da criança*. Tese de Mestrado Inédita. Covilhã: Universidade da Beira Interior – Departamento de Psicologia e Educação.
- Machado, F. L. (1994) *Contornos e especificidades da emigração em Portugal*. Sociologia – Problemas e Práticas n.º 24.
- Machado, F. L. (1994) *Luso-africanos em Portugal: nas margens da etnicidade*. Sociologia Problemas e Práticas.
- Mário (2008). *Relatórios e Trabalhos Escolares – Sugestões para a Estruturação da Escrita*. Lisboa: Universidade Católica Portuguesa.
- Matallana, López, Villegas, Maria (1995). *Organización y animación de ludotecas*. Madrid: CCS.
- Mead. G.H. (1934). *Mind, Self and Society*. Chicago, Univ. Chicago Press.
- Misurcová, V. (1986). *La Ludoteca: un fenómeno nuevo*. Prespectivas.
- Mollo-Bouver, S. (2005). *Transformação dos Modos de Socialização das Crianças: uma Abordagem Sociológica*. Campinas: Educação e Sociedade.
- Mollo-Bouver, S.. (2005). *Transformação dos Modos de Socialização das Crianças: uma Abordagem Sociológica*.
- Neto, C. (2003). *Jogo & Desenvolvimento da Criança*. FMH Editoras.
- Neto, C. (2001). Aprendizagem, desenvolvimento e jogo de actividade física. In Guedes, M. da G. S. (Org.). *Aprendizagem motora: problemas e contextos*. Lisboa: MH, 2001
- Paiva, F. (1992). *Situações de Pobreza em Habitat Urbano Degradado*. Citado em Barros, Carlos et al, (1992), *A Habitação e a Reintegração Social em Portugal*. Lisboa: Editora Vulgata.
- Palacios, (1995). *Desenvolvimento Psicológico e Educação: Psicologia Evolutiva*. Porto Alegre: Artes Médicas.

- Pereira, M. A. C. M. (2004). *Brincar é fazer o quê? A Actividade de brincar na concepção da criança*. Dissertação de Mestrado. Brasília: Universidade Católica de Brasília – Psicologia.
- Pires, M. D. G. (2010). *Actividades que as crianças desenvolvem no recreio escolar*. Tese de Mestrado. Castelo Branco: Escola Superior de Educação.
- Quivy, R. & Campenhoudt, L. V. (1998). *Manual de investigação em ciências sociais*. Lisboa: Gradiva.
- *Referencial curricular nacional para educação infantil*. (2001). Brasília: MEC.
- Richards, P. M. (1983). *A integração da criança no mundo social*. Lisboa: Biblioteca do Educador Profissional – Livros Horizonte.
- Santos, A (1991). *Aspectos psicopedagógicos da actividade lúdica*. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança.
- Santos, J. L. S. (1997) *Socialização das Crianças de Rua e Lógicas de Intervenção das Redes de Suporte Social*. Lisboa: Centro de Estudos Judiciários.
- Setton, J. (2002). *Família, escola e mídia: um campo com novas configurações*. São Paulo: Educação e Pesquisa, v28, n.º1.
- Solé, M. B. (1980), *O jogo infantil [Organização das Ludotecas]*. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança.
- Solé, M. B. (1992) *O Jogo Infantil (organização das ludotecas)*. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança.
- Solé, M. B. (2000). *Las Ludotecas*. Barcelona: Octaedro.
- Vial, J. (1981). *Jeu et education: le ludothèques*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Vigotski, L.S. (1929). *A Formação Social da Mente*. São Paulo: 6.ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Manuscrito de 1929. In Revista Educação e Sociedade [online]. Volume 21, n.º7; Recuperado em 2009, Julho, de www.scielo.br.
- Weinstein, C. (1991). The classroom as a social context learning. *Annual Review of Psychology*, 42; 493-525
- Woolf, M. (1971). *Family Intentions*. Londres: H.M.S.O.

- Zanella, A.V.; Andrada, E.G.C. (2002). *Processo de Significação no Brincar: problematizando a constituição do sujeito*. In: Revista Psicologia de Estudo, Vol.7, n.º 2, pp. 127 – 133.

Bibliografia consultada:

- www.cm-amadora.pt
- www.infopedia.pt
- <http://www.ami.org.pt/media/pdf/migracoes1.pdf>
- <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fam%C3%ADlia>
- <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/>

339

ANEXOS

ANEXO I

Entrevista ao Exmo. Sr. Presidente
Da Associação de Jardins-Escolas João de Deus
Dr. António de Deus Ponces de Carvalho
(codificação E3)

Pergunta 1. Quando é que surgiu a ideia de criar a Ludoteca?

A ideia de criar as Ludotecas foi nascendo. Eu, primeiro, várias vezes pensei que gostava de fazer alguma coisa para ajudar as crianças dos bairros mais carenciados, que normalmente não têm onde ficar, brincam na rua, com todos os perigos da escola da rua. E depois, durante as diversas visitas que tenho feito um pouco pelo mundo, conheci vários projectos, até mais educativos, nomeadamente ligados à questão do lúdico, escolas, por exemplo, no caso dos Estados Unidos da América, com camião TIR, forneciam educação em diversas localidades dispersas, em que por exemplo, numa casa existiam duas crianças e a 50km existia outra casa com uma, um educador, em que era o próprio educador que guiava o camião, que estava adaptado com materiais didácticos, e portanto, eram trabalhados os aspectos educativos. Por outro lado, recordar o bom trabalho que as Ludotecas itinerantes da Gulbenkian fizeram, ou o próprio projecto de 1910 da nossa Associação, que era as Bibliotecas ambulantes. E portanto, no fundo, ao longo da vida fui recolhendo experiências e ansiando alguns projectos que me ajudaram a construir, por base, a pensar 'o que é que se pode fazer nos bairros mais carenciados, em que construir uma estrutura física, muitas vezes, não tem sentido pelo preço, ela é necessária durante alguns tempos e depois deixa de ser necessária naquele local e tem que ser necessária noutro, e portanto, convinha que fosse alguma coisa móvel.

De maneira que me lembrei de ir à procura de uma roullote, não um camião TIR como aquele que eu vi na América, por 2 razões. Em primeiro lugar pelo custo, é um custo muitíssimo mais elevado, ainda cheguei a tentar saber o preço do camião TIR, e realmente o preço era muito mais elevado, e depois tinha outros 2 problemas, por um lado obrigaria a ter um condutor profissional, com determinadas características de carta de condução, o que implica custos elevados, em segundo lugar, nestes bairros um camião TIR não passaria, não tinha possibilidade de aceder às zonas em que queríamos trabalhar. Então pensei numa roullote, e foi assim que fui à Nauticampo, à procura de uma roullote, para ver se era exequível fazer aquilo que tinha pensado na minha cabeça, que era comprar uma roullote para a desmontar toda por dentro. Os vendedores ficavam muito estranhos, contrariamente às outras pessoas que queriam por mais equipamento, o que eu queria era desmontar a roullote toda,

de maneira a fazer um *open sapce*, onde as crianças pudessem brincar, pudessem realizar determinadas actividades, em que juntamente com os educadores tivessem a ter uma educação integral. Pensei, em chamar ludotecas itinerantes e não um jardim escola itinerante para por a questão do lúdico, o trabalho com as crianças não é, no aspecto de não ter um certo formalismo, até porque já sabia que, provavelmente, iríamos para bairros onde iríamos encontrar crianças africanas que não estão muito habituadas a ter horários, ritmos muito ricos, e portanto, convinha dar um sentido mais leve, mais *light*, no bom sentido, de maneira a ser um espaço em que as crianças sabiam que podiam chegar quando quisessem e ir embora quando quisessem, mas onde se sentissem bem, a brincar a brincar aprendessem a desenvolver as capacidades, destrezas e também os conhecimentos, mas aqui muito muito importante, os valores e as atitudes de forma a estarem bem com elas e com os outros.

Pergunta 2. Como explica a necessidade de criar uma ludoteca?

Infelizmente, ainda existem em Portugal, nomeadamente na região da grande Lisboa, uma série de bairros de barracas, bairros de realojamento, em que toda uma série de serviços, apoio social, apoio de proximidade com a comunidade ainda não estão resolvidos, e portanto, pensei no que é que poderíamos fazer para ajudar essas comunidades mais fragilizadas.

A questão de ser uma Ludoteca, com uma caravana, permitia-nos ir a vários bairros, e portanto, no fundo, fazer um trabalho a uma população mais alargada, ajudando mais crianças e mais famílias, do que se estivesse só centralizado num único bairro.

Pergunta 3. Qual a importância da Ludoteca na intervenção global da Associação de Jardins-Escolas João de Deus?

Eu penso que é uma questão muito interessante, pelo seguinte, a Associação sempre foi criada com um fim também existencial, inclusivamente educativo,

está nos estatutos de 1882 o ser aberto a todos, a todos os credos, e desde o princípio, cada criança e cada pessoa que frequentava o curso de alfabetização, em que aprendiam a ler e a escrever, a contar e as 4 operações aritméticas, cada um pagava o que podia, e portanto, não havia uma tabela fixa, isso era de acordo com as suas possibilidades económicas, e portanto, a associação sempre se posicionou nesse sentido, a ajudar quem precisa, na medida do que precisa, com a criação dos jardins-escolas, esta acção social da associação acabou por ficar muito centralizada dentro dos próprios jardins-escolas, porque mesmo as missões de alfabetização, apesar de terem continuado a partir de 1911, em que foi inaugurado o primeiro jardim-escola, e que se mantiveram, mas não com o mesmo ritmo, nem com a mesma intensidade. Foram surgindo nos últimos anos, casos muito pontuais, e portanto, um determinado jardim-escola, estou a pensar, por exemplo, na Figueira da Foz, fez cursos à noite de alfabetização para pessoas que tinham vindo de leste e que não falavam português, sobretudo porque não liam, queriam aprender a ler e a escrever em português, mas que eram...não tinham carácter sistemático. Apareciam uma vez por outra, quando um grupo de pessoas do jardim-escola se entusiasmava, tinham alguns pedidos de comunidades carenciadas, para fazer estas missões de alfabetização. Portanto, digamos, ao centralizarmos muito na criação e na compreensão do jardim-escola João de Deus, que se foram espalhando por todo o país, acabámos por deixar de lado a intervenção comunitária, que tínhamos tido no início, em 1882. Portanto, também pensei no que é que poderíamos fazer, para no fundo, não nos limitarmos à assistência social e ao trabalho social que fazíamos nos jardins-escolas, mas alargar o seu âmbito, e portanto foi, digamos, uma dimensão muito interessante e sobretudo que granjeou grande apoio, quer por parte das pessoas que trabalham nos jardins-escolas João de Deus, temos vários jardins-escolas, que de uma maneira ou de outra têm ajudado este trabalho comunitário, desde recolha de brinquedos, a recolha de materiais pedagógicos, a angariar fundos, mas sobretudo as crianças. As crianças, portanto, também elas se preocupam em arranjar brinquedos, as crianças que se preocupam em fazer desenhos e exposições de desenhos e jornais para dar dinheiro para as ludotecas, de molde a que a criança, desde muito, mesmo de pequena, perceba que pode e sobretudo que deve, ajudar o

seu próximo que não tem a mesma sorte, nem as mesmas possibilidades que ela tem. Portanto, aqui conseguimos, digamos, duas coisas. Por um lado é a criança a ajudar o seu irmão mais carenciado, mas por outro lado desenvolver nesta criança um espírito solidário e de interajuda e que amanhã, com certeza, vai ser um homem ou uma mulher, que se preocupa mais com o outro e não com ela própria.

Pergunta 4. Que contributo tem dado a Ludoteca João de Deus 1 no Bairro 6 de Maio?

Eu penso, que vários aspectos, que quando nós começámos no bairro 6 de Maio, nos primeiros aspectos, que para mim foi muito gratificante, foi ver a rápida aceitação que a Ludoteca teve por parte da comunidade. O que às vezes nos deixava, um bocadinho, com dificuldades, os pedidos eram tantos e as coisas que tínhamos que fazer eram tantas, que levou a dar origem ao nascimento, no bairro 6 de Maio de outros projectos, digamos, complementares e de interajuda à Ludoteca João de Deus, porque nós tínhamos que pensar sobretudo com as crianças, mas rapidamente eram os pais que não sabiam ler e que precisavam de ajuda de alguém que soubesse, era o apoio a ajudar a família a ter acesso aos serviços de saúde, portanto, rapidamente verificámos que havia imenso a fazer naquela comunidade e que não chegava só trabalhar com as crianças, com os irmãos, com os pais, com toda a comunidade. Daí nasceu o projecto Anos Ki Ta Manda, e depois mais tarde nasceu o projecto do GIP, Gabinete de inserção Profissional. No fundo, acabam a trabalhar com a mesma comunidade projectos específicos, com populações de idades determinadas, de maneira que globalmente, entre estes projectos que se consiga dar ou prestar um serviço à comunidade, mais integrado. Outro aspecto, que para mim foi extraordinariamente gratificante, foi verificar que conseguimos reconciliar as crianças que estavam fora da escola com a escola, e portanto, as crianças que quando nós começamos a ir para o bairro, não frequentavam a escola, hoje frequentam. E portanto, é muito gratificante vermos que alguns já conseguiram tirar cursos profissionais, que alguns já estão na universidade, e portanto, que alguns adquiriram esta ferramenta tão importante, que é uma educação e um diploma para os ajudar a ter uma alternativa. Porque é evidente que cada ser humano é livre das suas escolhas,

mas o problema é que muitas destas crianças não têm alternativa, não têm possibilidade de escolha e aquilo que penso que nós estamos dar, é elas mais tarde terem oportunidade de escolha. É evidente que podem enveredar na mesma, portanto, por terem práticas ou actividades ilegais ou menos correctas, mas já tiveram oportunidade de escolha, já puderam ver que podiam fazer outras coisas, podiam dedicar-se a outras actividades, e é por isso que ajudámos, nalguns casos, desde a montar um cabeleireiro, a montar associações, fomos com jovens inscreve-los nas finanças para abrirem actividades, e portanto, para poderem legalmente passar o recibo e pagar os seus impostos, e portanto, e ter todas as ajudas sociais inerentes para estarem com a situação legalizada, e portanto, ajudámos a arranjar empregos, com perspectivas de poderem ter uma vida saudável e feliz. É evidente, que nestes bairros há muito para fazer, mesmo em algumas coisas do ponto de vista físico. Com a ajuda das medidas tutelares, alguns estavam presos, mas foram realizar actividades no bairro. Portanto, eu diria que hoje o bairro está mais bonito dentro das realidades, tem mais condições de habitação do que quando a Ludoteca João de Deus foi para lá a primeira vez. Eu não me esqueço, essa primeira visita ao bairro, continuo a fazer visitas com alguma frequência, e portanto, que cada vez o bairro está cada vez melhor, enfim, dentro das poucas possibilidades que existem. Aquele bairro não devia existir, não é?! Características de habitação como aquelas não deviam existir, pensando nós que todo o ambiente em que uma criança vive, a casa, como dizia João de Deus Ramos, as paredes mestra também são mestras, crianças que vivem naquele ambiente degradado, as casas e as ruas, tudo aquilo é feio, mereciam ter condições de vida melhores e mais bonitas.

Não sei se lhe respondi aquilo que queria, no fundo, era aquilo que lhe tinha dito ao princípio, não é o contributo de dar, de ajudar ao desenvolvimento das capacidades, de destrezas, no fundo, das tais ferramentas que permitirão à criança não só escolher, mas sobretudo encontrar alternativas, se quisermos janelas abertas, portas abertas para o beco de exclusão social em que acabavam por estar.

Anexo II

Guião da Entrevista às Mães

GUIÃO DA ENTREVISTA

Objectivo Geral	Objectivos Específicos	Questões
<p>- Recolher dados de duas mães, de crianças, que frequentam a Ludoteca, para perceber qual a importância desta, no Bairro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Garantir a confidencialidade. - Obter dados sobre a importância da Ludoteca no Bairro. - Saber o que pensa a Comunidade acerca da Ludoteca. - Saber se as pessoas sabem que actividades são realizadas na Ludoteca; perceber se existe feedback entre a Ludoteca e Comunidade. - Obter dados para perceber se a Ludoteca pode facilitar a prevenção de situações de risco, a inserção, a educação e a igualdade de oportunidades. - Sugestões para melhorar o trabalho na Ludoteca. - Recolher dados para saber se o jogo é importante na aprendizagem das crianças e porquê. - Obter dados sobre temáticas 	<ul style="list-style-type: none"> - Considera que a Ludoteca tem um papel importante no Bairro? - Como é vista a Ludoteca no Bairro? - Tem conhecimento das actividades realizadas na Ludoteca? - A Ludoteca pode facilitar a prevenção de situações de risco, a inserção, a educação e a igualdade de oportunidades? - Tem alguma sugestão que possa melhorar o trabalho realizado pelos técnicos na Ludoteca? - Considera o jogo importante para a aprendizagem das crianças? - Que temáticas poderão ser abordadas no jogo?

	tratadas no jogo.	
--	----------------------	--

Anexo III

Entrevistas a duas mães (E1 e E2)

Realizada em 13 de Abril de 2009, no contexto da Ludoteca João de Deus

Idade: 23 anos; Profissão: Escriturária

1-P: Considera que a Ludoteca tem um papel importante no Bairro?

R: Sim, considero, porque muitas vezes as crianças vêm da escola, não têm onde ficar e em vez de ficarem na rua vão para a Ludoteca. E os miúdos gostam!

2-P: Como é vista a Ludoteca no Bairro?

R: Como um centro lúdico. Um centro para crianças, e é bem vista pelas pessoas do bairro principalmente pelas crianças.

3- P: Tem conhecimento das actividades realizadas na Ludoteca?

R: Sim, tenho, porque costumo acompanhar de perto. Vejo-os a brincar, a jogar, a desenhar, a fazer teatro, a comer, a fazer os trabalhos de casa e recebo sempre uma prenda no dia da Mãe. E não é só isto que eles fazem!

4- P: Costuma deslocar-se à Ludoteca e falar com os técnicos?

R: Exactamente! Sim. Costumo ir lá muitas vezes. Saber como estão a decorrer as coisas. Se precisam de ajuda... Gosto de ver o trabalho delas e das crianças.

5-P: A Ludoteca pode facilitar a prevenção de situações de risco, a inserção, a educação e a igualdade de oportunidades?

R: Exactamente... pode precaver muitas situações. Em vez das crianças estarem na rua a portarem-se mal, à beira da estrada ou mesmo até a roubar estão sempre, lá, na Ludoteca a brincar, a fazer trabalhos de casa. Portanto eu acho que sim, sim...

6-P: Tem alguma sugestão que possa melhorar o trabalho realizado pelos técnicos da Ludoteca?

R: Podiam vir mais vezes ao Bairro. Em vez de ser só três vezes por semana, cinco vezes por semana.

7-P: Considera o jogo importante para a aprendizagem das crianças?

R: Sim, sim, porque é através do jogo que elas desenvolvem as capacidades.

8- P: Que temáticas poderão ser abordadas no jogo?

R: Olhe, regras...bem...o convívio entre todas as crianças, a partilha, a solidariedade, a música (que lhes está no sangue), a dança, a integração na sociedade, a socialização (e isso eu noto no meu filho), a afectividade, a concentração, etc., etc., a educação...

Codificação E2.

Realizada em 14 de Abril de 2009

Idade: 23 anos; Profissão: Acompanhante de Crianças

1-P: Considera que a ludoteca tem um papel importante no Bairro?

R: Sim, considero, porque é mais um espaço onde as crianças podem estar.

2-P: Como é vista a Ludoteca no Bairro?

R: É vista com bons olhos, porque é mais uma resposta à nossa necessidade, porque no Bairro não há um espaço que possa agregar todas as crianças. Portanto foi uma mais-valia para nós.

3- P: Tem conhecimento das actividades realizadas na Ludoteca?

R: Sim, tenho. Tenho, porque tenho, lá, dois filhos e, eu, estou sempre a par.

4-P: Costuma deslocar-se à Ludoteca e falar com os técnicos?

R: Sim, costumo, frequentemente. Gosto de lá ir, estar com os técnicos, estar com as crianças e participar em tudo o que eu possa ser útil, também.

5-P: A Ludoteca pode facilitar a prevenção de situações de risco, a inserção, a educação, e a igualdade de oportunidades?

R: Sim. Aaaa...porque ocupa os miúdos nos seus tempos livres, os técnicos estão em contacto com a escola, aprendem regras...acho, que sim!

6- P: Tem alguma sugestão que possa melhorar o trabalho realizado pelos técnicos da ludoteca?

R: Aaaa... Se calhar mais pais a aproximarem-se, a estarem mais envolvidos nas actividades. Acho que mais contacto com os pais, com as escolas, com a comunidade seria mais...mais...eu sei que há contacto com as escolas, com os pais, com os técnicos da Ludoteca, com os professores, mas acho que deveria haver mais.

7- P: Considera o jogo importante para a aprendizagem das crianças?

R: Sim, considero, porque é através do jogo que as crianças se desenvolvem. Ah! Quando, lá, vou vejo as crianças que não sabem o que é uma colher ou que não sabem o nome de um fruto e é com jogos que os técnicos fazem as crianças começarem a aprender alguma coisa. E ajudando, também, nos trabalhos de casa através do jogo, muitas das vezes. Foi uma grande ajuda para a minha filha na tabuada. Acho que o jogo é essencial para o desenvolvimento da criança.

8- P: Que temáticas podem ser abordadas no jogo?

R: A sua formação pessoal, a formação académica... a ser melhor cidadão, a inclusão (aceitarem-se uns aos outros) acho que com o jogo, nós, aprendemos tudo. A partilha, a solidariedade, a harmonia, o convívio com os outros miúdos, o aprender a colaborar uns com os outros, e tudo isto também envolve a criança com outras crianças. E a criança fica mais enriquecida, obviamente.

Anexo IV

Grelha de Observação Natural e Directa

Grelha de Observação Natural e Directa

Situação: Uma dramatização

Observador: Laura Domingos

Local: Ludoteca

Data: 15 de Maio de 2009

Tempo: 25 minutos

Objectivo	Comportamentos a observar	Descrição das Observações	Inferências
Registar o comportamento dos utentes da Ludoteca	-A nível da compreensão oral	A criança "G" entra na Ludoteca de mochila às costas, diz "boa tarde" e dá dois beijinhos a cada uma das técnicas. De seguida tira a mochila das costas e arruma-a em cima do sofá de entrada. Dirige-se ao "quarto" dos jogos e dos brinquedos.	A criança "G" mostrou iniciativa
Registar o envolvimento das crianças em actividades propostas pelos seus pares	-A nível da expressão dramática	Volta-se para trás e pergunta a uma das técnicas se pode organizar um teatro com os outros meninos. A técnica responde "sim" e este chama os colegas para que possam combinar o que irão representar. Após uma breve conversa iniciam a escolha dos "adereços" à disposição na Ludoteca. As crianças "A", "B" e "C" voluntariaram-	

		<p>se imediatamente para acompanhar a criança "G". O "D" mostra-se um pouco mais reticente em segui-los, mas impulsionado pelos restantes participantes acaba por integrar o ensaio para o teatro.</p> <p>A criança "G" pede para ensaiar a dramatização com os amigos em privado para posteriormente apresentarem a "peça" a todos os que estavam na Ludoteca.</p> <p>A criança "D" acaba por abandonar o ensaio e decide esperar para assistir ao espectáculo dos amigos.</p> <p>Durante o ensaio ouvem-se risos, gargalhadas, diálogos com entoações mais elevadas que a criança "G" manda calar tudo e resolve reorganizando o grupo. Algum silêncio por momentos...</p> <p>O teatro tem início. O "A" e o "B" mostram-se nervosos e agitados.</p> <p>A criança "C" desempenha o seu papel com empenho, respeitando o que foi feito no ensaio e as</p>	<p>As crianças "A", "B" e "C" envolveram-se na actividade e revelaram empenho e entusiasmo.</p> <p>A criança "D" revelou insegurança.</p>
--	--	--	---

		indicações da criança "G". A criança "G" representa e no final pedem aos restantes participantes que agradeçam ao "público".	
--	--	---	--

Anexo V

Inquérito

Escola Superior de Educação João de Deus

Mestrado em Supervisão Pedagógica

Inquérito por questionário

A realização deste inquérito tem como objectivo recolher dados para um estudo sobre a Ludoteca. Este inquérito é anónimo e confidencial, desta forma pedimos que respondas com toda a sinceridade.

1 – Idade _____

2 – Sexo: Masculino ☐ Feminino ☐

3 – Nacionalidade _____

4 – Vais à escola? _____

5 – Gostas de vir à Ludoteca?

Sim ☐ Não ☐

5.1 – Porquê?

6 – Com que frequência vens à Ludoteca?

Sempre que a Ludoteca se desloca ao bairro ☐

Duas vezes por semana ☐

Uma vez por mês ☐

7 – Porque gostas de vir à Ludoteca? Indica as respostas por ordem de escolha (1, 2, 3, 4)

Porque encontro brinquedos que não tenho ☐

Para brincar com os amigos ☐

Porque me ajudam a fazer os trabalhos de casa ☐

Para lanche/almoçar ☐

8 – Consideras que a Ludoteca é importante para o teu Bairro?

Sim ☐ Não ☐

8.1 – Porquê?

9 – Quais as actividades que mais gostas de fazer na Ludoteca?

9.1 – Porquê?

10 – Consideras que os técnicos que estão contigo na Ludoteca são simpáticos?

Pouco simpáticos

☐

Simpáticos

☐

Muito simpáticos

☐

11 – Achas que os técnicos da Ludoteca gostam de ti?

12 – O que mudarias na Ludoteca?

Anexo VI

Sistematização das Perguntas Abertas do Inquérito

Perguntas Abertas

Nº. Pergunta				5.1	8.1	9	9.1	11	12
N. I.	Idade	Sexo	Gostas de Vir à Ludoteca	Porquê?	Porquê?	Quais as actividades que mais gostas de fazer na Ludoteca?	Porquê?	Achas que os técnicos da Ludoteca gostam de ti?	O que mudarias na Ludoteca?
1	6	f	1	"Tem brinquedos".	"Porque tem muitas coisas"	"Brincar, jogar à bola".	"Poqe gosto".	"Sim".	"Maior ainda".
2	6	m	1	"Porque é bonita e tem coisas".	"Porque fazem coisas"	"Jogar, ajudar, pintar".	"Porque me pedem e eu gosto de fazer. Divirto-me".	"Sim, muito".	"Passear mais".
3	6	f	1	"Para brincar e fazer fantoches".	"Para brincar e aprender"	"Fazer bolos e brincar com os meus amigos".	"Porque gosto de tudo".	"Sim porque me ajudam".	"Ir à praia quando não temos aulas".
4	6	f	1	"Porque gosto de brincar com os brinquedos".	"Para brincar, pintar lanchar"	"Rodas, o jogo das cadeiras".	"Porque gosto".	"Sim".	"Gostava que ela fosse mais grande".
5	7	m	1	"Porque gosto de brincar no quarto".	"Para eu brincar"	"Brincar com os carros".	"Porque têm cores".	"Sim".	"Nada".
6	7	f	1	"Porque tem muitos brinquedos para brincar".	"Porque gosto de brincar com os amigos"	"Trabalho das flores e desenhar".	"Porque é giro".	"Sim".	"Nada".
7	7	f	1	"Porque se fazem coisas divertidas".	"Porque está a Laura a Amita a Vera e brinco e faço desenhos e jogos".	"desenhar aquilo que não sei".	"porque tento fazer aquilo que não sei".	"Sim puque me tartam bem".	"Nada".

8	7	f	1	"Porque é bivertido"!	"Porque é bevertido par mimos"	"dirncaro".	"Porque tem brinquedos bonitos".	"Sin".	"bonecas".
9	7	f	1	"Para brincar".	"Para ajudar as crianças e as pessoas adultas".	"Brincar no quarto, pintar e desenhar"	"Porque gosto de estar com os meus amigos".	"Sim gostam".	"Mandava sempre arrumar os brinquedos".
10	8	f	1	"Porque é divertido quando estamos a brincar".	"Para os meninos brincarem e estudarem e jogarem muitos jogos".	"Para jogos e saltar á corda".	"Porque na Ludoteca gosto de estar".	"Sim"	"Não mutava nada".
11	8	m	1	"Porque as pessoas gostao de mim".	"paro os meninos lá prender coisas e encontraranigos".	"Jorgar à corda, pimtar, fazer pazeles eler livros".	"porque quero aprender os plazes".	"porque gostão de nos ajudar"	"eu não muda nada".
12	9	f	1	"lá podemos fazer atividades".	"Assim as outras crianças podem ir lá".	"fazer dezenhos".	"É fixe".	"Sim".	"Mandaria que não se andacei à bolha e que não se portacem mal".
13	9	m	1	"Porque eu não tenho nada para fazer e gosto de vir brincar".	"Porque aqui é tão devertido mais".	"gosto de vir jogar computador".	"Porque jogo e perico que gosto".	"Eu ajo que sim".	"Na da eu não quero".
14	10	m	1	"Gosto devir à Ludoteca por que brinco, lancho e me divirto".	"Por que ajudam às crianças a aprender".	"Gosto de pintar, desenhare recortar".	"Porque è divertido e também aprendo".	"Eu não acho eles gostam de mim".	"Não mudaria nada o que fosse divertido".
15	10	f	1	"Porque lá á muita coisa para fazer".	"Porque no nosso Bairro á muitas crianças que temhem faltas de brinquedo".	"Na ludoteca gosto de jogar ás escondidas e fazer desenhos".	"Porque na Ludoteca tenho mais a migas e amigos".	"Sim! Acho eu".	"Não mudaria nada".
16	10	m	1	"Porque poso bircar com os meus amigos".	"Para os meninos poderem bricar".	"Porque poso bircar com os meus amigos".	"Sim".	"Sim".	"Não modava nada".
17	10	f	1	"Porque nós fazemos jogos, aprendemos e fazemos actividades".	"Porquê ajudam as pessoas e porque fazem coisas	"Ir para o quarto ir jogar no computador e é só".	"Porque é muito divertido".	"Sim eu acho".	"O quarto as luz, a televisão, a sala as gavetas".

					deverdas para qual quer pessoa".				
18	10	f	1	"Porque a Ludoteca é grande e tem muitos jogos e podemos brincar".	"Porque ajudam as crianças a escrever a ler".	"As actividade que mais gosto são de brincar no quarto, e a ler livros".	"Porque é divertido".	"Os técnicos da Ludoteca gostam de mim mais ou menos".	"Eu mudaria na Ludoteca o quarto e a casa-de-banho".
19	10	f	1	"Porque está cá os meus amigos e ajudam a fazer coisas que eu preciso e gosto das brincadeiras diversas".	"Porque precisamos muito delas e gosto de estar cá e as outras Crianças também".	"Gosto de fazer barro, pinturas, às escondidas, às apanhadas".	"Porque gosto muito dessas actividades".	"Sim".	"Nada, gosto como está".
20	10	m	1	"Porque gosto de brincar".	"Porque são meus amigo".	"Eu gosto de brincar no quarto da Ludoteca".	"Porque há brinquedo que eu não teno".	"sim".	"Nada".
21	10	m	1	"Porque gosto da Laura da Vera e da Anita".	"Sim, porque ajudam as pessoas".	"De jugar computador e fazer tiatro".	"Porque gosto".	"Sim".	"Como as crianças portam-se".
22	10	m	1	"Porque tem muito pessoas de brincar".	"Porque muitas crianças que não tem escola ficam cá".	"É de desenhar".	"Porque é muito Fixe".	"sim".	"muita coisa".
23	12	f	1	"é fexe, coesto das técnicas cuidao das criansas bem e é bom estar aque estudar".	"as crianças costan de brinca e as crianças tãoom sempre na rua a bricar em vez brincar da rua vem a caravana e brincão na caravana".	"Jogar no compotador fazer dezenhos e brincar".	"é fex estar aque brincar aruma os brinquedo e printar os dezenhos".	"Sim gostam de mi porque bonito sou vaidosa e trabalhadora".	"O televesão a mesa do compotador e o aquesedor. Obrigado".
24	12	f	1	"para ler livros".	"Porque podemos ler jogar desenhar fazer amigos".	"Gosto de desenhar pintar e jogar".	"Posso desnvolver a criatividade".	"Sim".	"Nada".
25	12	f	1	"Porque tenho com quem falar e conversar e também é rifice!!!!E	"Porque em vez dos miúdos estarem a fazer porcarias estão	"Jogar computador, ler etc...".	"Porque gosto".	"Sim".	"nada".

				passo lá o tempo"	lá a passar o tempo".				
26	12	f	1	"É fixe".	"Os meninos vem para aque bricar e lanchar e almoçar".	"Ajudar a arrumar".	"É fixe"?	"Sim".	"E para mudar a mesa, Televisão janela, aquesedor".
27	12	m	1	"porque fasso muitas atifidadi".	"Porque assim a crianças Não estão Na rua".	"jogar computdor".	"para jogar jogos".	"Sim".	"nada".
28	12	m	1	"porque é muita bonita".	"Assim os bebés ficau a bricar".	"Ir ao pc".	"porque sim".	"Sim"?	"muita coisa".
29	12	f	1	"Porquê gosto de conviver com otros meninos".	"Porquê aqui as crianças aprendem muitas coisas".	"de ir pesquisar no computador".	"Porquê eu não posso ter um computador".	"Sim acho que gostam muito de mim".	"Não mudaria nada porque tudo está no meu agrado".
30	12	m	1	"Porque fasso muitas atifidades".	"Porque as crianças estão a copadas".	"jogar compotador".	"Para jogar jogos".	"Sim".	"nada".

Anexo VII

Exemplo de um Plano de Actividades da Ludoteca João de Deus, retirado do Projecto das Ludotecas

Metodologia/Plano de Actividades

Ao nível do planeamento do trabalho a desenvolver ao longo do ano lectivo, definiram-se os temas a abordar, assim como as actividades a realizar para atingir os objectivos definidos (ver tabela 1).

São preocupações constantes, o acesso a uma alimentação equilibrada e a aquisição e vivência de valores democráticos pelas crianças, facilitadores da sua integração na sociedade.

Tabela 1.

Mês	Tema	Actividades	Objectivos
Setembro	Primeiro contacto e adaptação às Ludotecas Regras O Outono	- Canções e histórias - Actividades de Expressão plástica - Elaboração de elementos característicos da estação do ano - Pintura e colagem de folhas - Elaboração das capas dos trabalhos das crianças	- Proporcionar um ambiente calmo, acolhedor e cheio de afecto, para que as crianças se sintam amadas e em segurança; - Promover a integração e adaptação das crianças - Incutir nas crianças regras de convívio - Contactar com diferentes materiais e técnicas de expressão plástica - Desenvolver a motricidade fina - Conhecer características da

			estação do ano
Outubro	O Outono	<ul style="list-style-type: none"> - Canções e histórias/dramatizações - Actividades de Expressão plástica - Elaboração de elementos característicos da estação do ano 	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver atitudes de respeito, colaboração, ajuda e cooperação; - Adquirir normas e valores sociais - Contactar com diferentes materiais e técnicas de expressão plástica - Desenvolver a motricidade fina - Conhecer características da estação do ano - Estimular a criatividade e imaginação das crianças
	Livros/Computador	Consultar e pesquisar	<ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer o livro e o computador como meios de pesquisa e recolha de informações - Captar o maior número de informações através deste meio áudio-

	Vídeo		visual para consolidar conhecimentos adquiridos ou iniciar aprendizagens
	Histórias	<p>- Analisar uma história</p> <ul style="list-style-type: none"> • Com apoio do livro • Sem apoio do livro 	<p>- Enriquecer o vocabulário das crianças</p> <p>- Estimular a imaginação e memória das crianças</p> <p>- Saber observar, registar, comparar, interrogar,..., tirar conclusões</p>
	Experiências	Experiências com água, elementos da natureza	
Novembro	<p>São Martinho</p> <p>- Higiene</p> <p>- Segurança</p> <p>- Cidadania</p>	<p>- Culinária</p> <p>- Costura p.ex. espanta espíritos</p> <p>- Conhecer e elaborar diferentes elementos relacionados com a festividade</p> <p>- Magusto-Castanhas assadas: festa com os</p>	<p>- Desenvolver a relação Ludoteca-Família</p> <p>- Envolver a comunidade nas actividades das Ludotecas</p>

	A Família	nossos parceiros locais - Convívio com os idosos do Centro Social do Bairro 6 de Maio - Recolha de receitas, ditados populares, histórias, canções, danças, ...do país oriundo	
	Jornal de parede	- Votação para escolher o nome do jornal - Redigir e ilustrar notícias do interesse das crianças	- Valorizar a importância da notícia - Reconhecer e saber redigir uma notícia - Divulgar as actividades realizadas na Ludoteca
Dezembro	O Inverno	- Canções e histórias - Actividades de Expressão plástica - Elaboração de elementos	- Contactar com diferentes materiais e técnicas de expressão plástica
	O Jogo simbólico	característicos da estação do ano - Preparação do Natal - Elaboração de postas, decorações, presentes	- Desenvolver a motricidade fina - Conhecer características da estação do ano
	A Família	- Canções e histórias	

	O Natal	<p>alusivas à festividade</p> <ul style="list-style-type: none"> - Festa de Natal com as famílias - Distribuição de presentes às crianças - Exposição dos trabalhos das crianças: pinturas faciais e lanche convívio - Elaboração de uma árvore de Natal com materiais recicláveis 	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizar para a importância da família - Vivenciar e valorizar momentos de afecto e carinho - Conhecer o significado do Natal - Aprender e praticar a reciclagem e reutilização de materiais de desperdício <p>Saber redigir uma carta</p>
	Troca de correspondência	Escrever uma carta, um cartão de Natal,...	
	A importância de reciclar	-Construção de jogos com materiais recicláveis	
Janeiro	Dia de Reis	<ul style="list-style-type: none"> - Canções - História sobre os três Reis Magos - Elaboração de coroas e desenhos - Bolo-Rei 	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer as tradições

Fevereiro	Dia do Namorados/Amizade Carnaval	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboração de “presente” para oferecer a um amigo - Elaboração de decorações de Carnaval - Canções - Elaboração de máscaras - Desfile 	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer o significado do Carnaval
Março	Primavera Dia da Árvore Dia do Pai	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboração de elementos característicos da estação do ano - Desenho/pintura colectiva em papel de cenário - Pinturas faciais, ateliers de flores de papel,... - Semear “relvinhas” - Canções e histórias - Elaboração do presente e cartão para o Pai - Exposição dos trabalhos das crianças 	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer características da estação do ano
		<ul style="list-style-type: none"> - Canções e histórias 	

Abril	A Páscoa	<p>alusivas à festividade</p> <p>- Elaboração de elementos característicos da Páscoa (pintura de ovos, desenhos)</p> <p>- Lembrança para os pais</p> <p>- Decoração da Ludoteca 1, alusiva à época</p>	- Conhecer o significado da Páscoa
Maio	<p>Festa Bairro 6 de Maio</p> <p>Dia da Mãe</p> <p>Oeste Infantil</p>	<p>- Festa convívio com a população</p> <p>- Canções e histórias</p> <p>- Elaboração do presente e cartão para a Mãe</p> <p>- Participação da Ludoteca com ateliers de pinturas faciais e tenerés</p>	- Envolver a população no trabalho desenvolvido na Ludoteca
Junho	<p>O Verão</p> <p>Dia Mundial da</p>	<p>- Exposição dos trabalhos realizados pelas crianças ao longo do ano</p> <p>- Jogos</p>	- Dar a conhecer/valorizar o trabalho desenvolvido pelas crianças, na

	Criança	<ul style="list-style-type: none"> - Pintura em papel de cenário - Desenho livre - Exposição dos trabalhos das crianças 	Ludoteca
Julho	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades no exterior 	<ul style="list-style-type: none"> - Desenho e pintura livre - Jogos em grupo 	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar o espírito de equipa e de inter-ajuda